CALIOPE 04

DOSSIER
LES MASQUES

BALADE AU BOUT DU MONDE
L'HISTOIRE DES 3 ADOLF
WHY I HATE SATURN

TAIYO MATSUMOTO

CALIOPE

1ER TRIMESTRE 2003
IMAGES & BANDES DESSINÉES
NUMÉRO 04

MANU LARCENET INTERVIEW

INTERVIEW PAUL POPE

paquet
En décembre, on vous emballe !
www.paquet.li

CALLIOPE
est édité par SEMIC
pour le compte de H.C.P.M.
société commune entre Semic et Soleil, à parité

ADMINISTRATION & REDACTION
SEMIC
45, rue Broca 75005 Paris
Tel. 01 43 36 32 00
Fax 01 43 36 37 96

Directeur de la Publication
Henri-Claude Prigent

Comité de direction
M. Boudjellal, P. Manoukian
C. Littardi, J. Wacquet

Directeur Editorial
Patrick Manoukian

Responsable de Projet
Cédric Littardi

Réalisation
Carabas

Rédacteur en Chef
Jérôme Martineau

Secrétaire de rédaction
Marielle Python Bernicot

Création Artistique
Franck Achard, Cyrille Daujean

Rédacteurs
Marielle Python Bernicot, Gwael Bernicot, Joël Bloch,
Vincent Henry, Florent Lepeytre

Ont participé à ce numéro
Stéphane Beaujean, Thibaud Desbief, Kardinal, Malo Kerfriden,
Hugues Leroyer, Kristian Lobko, Gérald Parel

Remerciements
Blutch, Didier Convard, Jean-Yves Ferri, Michel Gaudelette, Vittorio
Giardino, Nicolas Gonçalves, Pierre La Police, Patrice Larcenet,
Manu Larcenet, Didier Loubat, Jean-François Mamet,
Jean-David Morvan, Franck Pê, Patrick Pion, Paul Pope,
Romain Quenisset, Gilles Ratier, Scarlett Smulkowki,
Les Temporalistes Réunis, Lewis Trondheim, Laurent Vicomte.
Et bon anniversaire à Gwael.

Publicité & Communication
Maud Bissonnet
01 43 36 28 03
m.bissonnet@tournon-semic.com

Tout document envoyé à la rédaction est supposé autorisé pour la publication sauf réserve contraire expresse. Les documents non sollicités par la rédaction ne seront retournés à leur auteur que s'ils sont accompagnés d'une enveloppe aux dimensions et à l'affranchissement suffisants. Aucune reproduction, même partielle, n'est autorisée sans l'autorisation écrite expresse de l'éditeur. Tous droits réservés. Les illustrations appartiennent aux maisons de production et aux sociétés qui les ont éditées. Si ces photos apparaissent dans le magazine sans qu'il soit précisé leur auteur, cela ne doit pas être considéré comme une remise en cause de leur statut.
Commission paritaire 0907 K 82057
– ISSN en cours – Distribution MLP – Dépôt légal à parution –
Imprimé en CEE par Rotographik

Edito

Petit, et même encore aujourd'hui, j'ai souvent rêvé d'être Batman. De courir la nuit sur les toits et de claquer la tête aux plus grands que moi, enfin ceux qui me chahutaient. Les voir faire dans leur froc devant un masque de chauve-souris. Héhéhé...
Manquant de courage, de biscotos, et doté d'un certain réalisme, je n'ai jamais revêtu les collants du justicier. Ni la cape, d'ailleurs.
Entre le masque et la plume, j'ai finalement choisi la seconde, plus légère à manier, pour me faire entendre. Pourtant, l'un comme procurent ces même sentiments de liberté, de toute puissance, d'ivresse. Un pouvoir dont j'use, bien évidemment, avec parcimonie, bon sens et impartialité...
HAHAHAHAHAHAHAHAHAHAHAHAHAHAHAHAHAHA !!!

Jérôme

Batman par Frank Miller

vampires 2
l'âge de raison
Les yeux verts
1. la politesse des monstres
éditions
CARABAS
l'île au trésor
Préparez-vous au voyage...
DISPONIBLE EN LIBRAIRIE

CALLIOPE 04 | SOMMAIRE

FRANK MILLER MARK CHIARELLO NEIL GAIMAN JACK KIRBY **BRÈVES & TRIBUNES / P.04 /** JIM STERANKO DAVE SIM BARRY WINDSOR SMITH STEVE RUDE MIKE ALLRED ALEX ROSS HOWARD CHAYKIN SAM KIETH GLENN FABRY **CRITIQUES / P.15 /** GRANT MORISSON JOHN J. MUTH JEFFREY JONES MICHAEL WILLIAM KALUTA BERNIE WRIGHTSON **PORTRAIT MANU LARCENET, UN AUTEUR EN QUÊTE DE PERFECTION / P.22 /** KENT WILLIAMS GEORGES PRATT WALTER SIMONSON CHARLES VEISS JOHN ROMITA JEFF SMITH ALAN MOORE DAVID LLOYD DAVE GIBBONS LOS BROS HERNANDEZ BRUCE TIMM SCOTT HAMPTON SIMON BISLEY **INCONTOURNABLE : BALADE AU BOUT DU MONDE / P.34 /** KYLE BAKER DAVE STEVENS ALAN GRANT GEOF DARROW JAMIE HEWLETT EDDIE CAMPBELL TRAVIS CHAREST STAN LEE JOHN BYRNE BRIAN MICHAEL BENDIS NEIL ADAMS **PORTRAIT TAIYÔ MATSUMOTO, LA MER, L'ÉTÉ... LE FOOTBALL / P.36 /** CRAIG THOMPSON DANIEL CLOWES CHRIS WARE PAUL POPE MACK ASHLEY WOOD **INCONTOURNABLE : L'HISTOIRE DES 3 ADOLF / P.44 /** MARC SILVESTRI CHRIS CLAREMONT ART ADAMS AL FOSTER WINDSOR MCCAY **PORTRAIT PAUL POPE, WORLD COMICS / P.46 /** BRECCIA LOISEL LE TENORE ROSSI MOEBIUS GIRAUD BOURGEON TARDI **INCONTOURNABLE : WHY I HATE SATURN / P.56 /** SCHUITEN CHARLIER PELLEJERO MARGERIN BAUDOIN NEIL GAIMAN **DOSSIER – LES MASQUES // QUAND LES MASQUES PARLENT / P.60 /** GUIBERT BLAIN TRONDHEIM SFAR **JUSTICE MASQUÉE / P.64 /** NEAUD SATRAPI DAVID B. DUPUY BERBERIAN **TUEURS DE MASQUES / P.68 /** DUPUY BERBERIAN BOUCQ ROSINSKI VAN HAMME **BAS LES MASQUES / P.72 /** LAUFRAY ALICE YOANN YSLAIRE TOME JANRY JODOROWSKY WILL EISNER BEN KATCHLOR GREG RUCKA ALEX **BORN AGAIN / P.74 /** WENDLING LAUFRAY ALICE YOANN YSLAIRE TOME MOEBIUS CHARLIER PELLEJERO **INFLUENCES CROISÉES : LE SAMOURAÏ ET L'AMÉRIQUE / P.76 /** OZAMU TEZUKA KATSUHIRO OTOMO HAYAO MIYASAKI TAIYO MATSUMOTO YOSHITOSHI ABE RAYMOND AL FOSTER WINDSOR MCCAY HISACHI SAKAGUCHI JIRO TANIGUCHI **CONSEILS DE PRO : LA MISE EN COULEUR INFORMATIQUE AVEC SCARLETT SMULKOWSKI / P.80 /** HIDEJI ODA NAOKI YAMAMOTO HADACHI GEORGES PRATT WALTER SIMONSON CHARLES VEISS JOHN ROMITA JEFF SMITH ALAN MOORE WILL EISNER BEN KATCHLOR GREG RUCKA ALEX TOTH **PREMIER ALBUM : CHROME DE PATRICK PION / P.82 /** SHIROW AL FOSTER **CINÉ / ANIM : KAPUT ET ZÖSKY / P.86 /** DAVID MAZZUCHELLI MATT WAGNER MIKE MIGNOLA BILL SIENKIEWICZ DAVE MCKEAN JOHN BUSCEMA TOTH MILTON CANIF BOUZARD VATINE **INFOGRAPHIE : THORGAL, LA MALÉDICTION D'ODIN / P.90 /** MARK CHIARELLO JACK KIRBY **BIBLIOGRAPHIE / P.93 /** KYLE BAKER DAVE STEVENS ALAN GRANT GEOF DARROW **COURRIER DES LECTEURS / P.95 /** JAMIE HEWLETT EDDIE CAMPBELL TRAVIS CHAREST **ABONNEMENT / P.75 /** STAN LEE JOHN BYRNE CHARLES BURNS BRECCIA LOISEL LE TENORE ROSSI MOEBIUS GIRAUD BOURGEON TARDI SCHUITEN BAUDOIN CHRIS CLAREMONT ART ADAMS CHRIS BACHALO JOE KUBERT MICHAEL GOLDEN JOHN J. MUTH JEFFREY JONES MICHAEL WILLIAM KALUTA BERNIE WRIGHTSON KENT WILLIAMS GEORGES PRATT WALTER SIMONSON CHARLES VEISS JOHN ROMITA JEFF SMITH

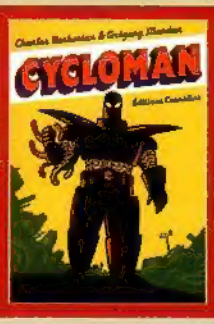
TRIBUNES

Une tribune pour parler des albums, ceux qu'on aime et ceux qui nous agacent.
Une tribune pour parler de la rédaction, nos (sautes d') humeurs et nos envies.
Une tribune pour vous laisser répondre, répondre à nos coups de coeur et nos coups de gueules.

Une tribune, pas un tribunal...

réserve. Le récit d'une révolte dans un monde sans guerre et sans violence. Le crépuscule des héros dans un album de science-fiction intelligent et sensible. ***GB***

Cycloman, *Mardon et Berberian,* Cornélius



Que faire quand son petit copain se retrouve prisonnier à l'intérieur d'un costume de super-héros et qu'il ne peut sortir ? Que faire lorsqu'on se retrouve prisonnier d'un costume qui se révèle aussi grand qu'un appartement et avec sa copine à l'extérieur ? On sauve le monde ! Tendre et drôle, *Cycloman* nous emmène dans le monde des super-héros vu de ce côté de l'Atlantique, entre *Monsieur Jean* et *Superman*. ***JM***

Libre à jamais, tome 2 : Exode, *Marvano et Haldeman,* Dargaud

Dans un monde où les humains sont devenus des clones partageant une conscience commune, les vétérans de la « guerre éternelle » sont les derniers véritables individus. Ces vestiges d'une époque révolue en ont assez de la cage dorée de leur planète-

Chansons de TÉLÉPHONE en bandes dessinées, *collectif,* petit à petit

Quand les BD valorisent des beaux textes de chanson et que des textes d'introduction valorisent chaque BD, c'est là l'occasion de découvrir ou de re-découvrir des petites merveilles : les contes de *Téléphone*, la combinaison magique mots-dessins, de jeunes talents de la BD... A lire et à relire, toujours avec plaisir. ***MPB***

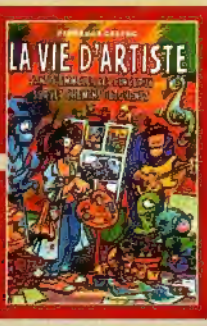
Black Hole, tome 4 : La Reine des lézards, *Charles Burns,* Delcourt

L'incroyable mélange d'une ambiance oppressante, de menaces sourdes et de mystères intangibles avec les désirs et les peines de jeunes Américains. Burns use du fantastique pour mieux faire ressentir l'aspect irréel qu'ont les situations extrêmes pour ceux qui ne les ont jamais connues. Subtil et captivant. ***FL***

Tonnerre Rampant, *Liberge,* Soleil

1928. Le parapsychologue Aloïs Squire se rend au prieuré de Nunhead dans l'intention d'y élucider le mystère qui fait de cette demeure l'une des plus hantées du Royaume. Sur un sujet fantastique, Éric Liberge réussit à mener une intrigue solidement ficelée avec des personnages attachants. Malgré un découpage trop audacieux et un dessin en demi-teintes, le lecteur demeure captivé. ***VH***

La Vie d'artiste, sans s'emmêler les pinceaux sur les chemins détournés, *Florence Cestac,* Dargaud



Le parcours de Noémie, artiste et auteure de BD. Un récit tendre et hilarant à résonance autobiographique et autocritique. Du bon, du très bon « Cestac pour les grands ». ***MPB***

DÉDICACES & DISCUSSIONS TRIBUNE

marielle

En cette période fertile en festivals de BD, une question me revient sans arrêt à l'esprit : est-ce que je vais faire des heures de queue pour avoir une dédicace d'un auteur ? Quel sens a le gentil mot qu'il écrit sur mon album alors qu'il ne me connaît pas ? Quel échange puis-je avoir avec quelqu'un que j'admire, si 30 personnes derrière moi hurlent parce que je tente de papoter ? Les dédicaces, j'ai donc renoncé. Par contre, il y a encore des occasions de taper la causette avec des auteurs. Aux journées de la BD d'Antony, le public pouvait véritablement rencontrer des auteurs et aborder avec eux des questions de fond et de forme. Discuter avec Fabrice Neaud du problème de la représentation en BD, ça a bien plus de sens qu'une dédicace anonyme ! Ceci dit, Fabrice, si (et seulement si) tu te souviens de moi, une dédicace de ta part me ferait vraiment plaisir. Clin d'oeil.

Marielle Python-Bernicot

VIOLENCE GRATUITE

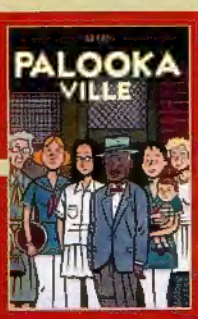
Vincent

On parle beaucoup de la violence dans les médias et de leur impact sur la jeunesse. Personnellement, la violence ne m'inquiète pas trop quand elle est utilisée par des personnages négatifs, auxquels peu ou pas de lecteurs ne peuvent s'identifier, ou des personnages poussés dans leurs derniers retranchements. Mais elle m'insupporte quand elle l'émanation de héros positifs et « propres sur eux ». Et là, coup sur coup, deux albums du même scénariste se finissent sur un même règlement de compte expéditif : que ce soit le sémillant Largo Winch ou l'aventureux Wayne Shelton, tous deux n'ont aucun problème de conscience à liquider froidement – voire joyeusement – un homme, certes véreux, mais dont le sort aurait dû relever du fléau de la justice... Une violence peu spectaculaire mais ô combien plus insidieuse que bien des scènes résolument gores...

Addenda de Marielle : *choquée également par le traitement d'Ileniya dans le dernier Thorgal, dans un esprit « sado-masochiste » à la mode (toujours du même scénariste).*

Vincent Henry

Palooka Ville, *Seth*, Seuil



Exploration autobiographique de ses années adolescentes, Seth s'essaie aux aveux de ses débuts romantico-sexuels. Le résultat est la réunion de trois nouvelles, façon David Boring en moins bien. Même si l'on se reconnaît dans de nombreuses descriptions, la maladresse volontaire du protagoniste semble ici presque surfaite. Dommage, car la sensibilité de l'auteur laisse entrevoir de nombreuses histoires qui auraient méritées plus de développement. ***HL***

Les Déjantées, tome 1, *Maïtena*, Métailié

L'auteure argentine est un peu la « Brétecher » de l'Amérique latine. Et les lecteurs de découvrir que les femmes modernes sont aussi des déjantées de l'autre côté de l'Océan. Drôle et dérangeante, Maïtena a incité les éditions Métailié à se lancer dans la bande dessinée. Souhaitons aux *Déjantées* tout le succès qu'elles méritent. ***MPB***

Gloriande de Thémines, *Croci*, EP

Gloriande, épouse du Duc d'Arpajon, enfante prématurément. En ces temps de guerre de religion, la barbarie est omniprésente, la suspicion la règle : Gloriande n'y échappera pas ! Un album original, gothique dans tous les sens du terme, aux couleurs somptueuses mais à la narration trop froide et heurtée pour saisir le lecteur. Par l'auteur d'*Auschwitz*. ***VH***

Dis-moi quelque chose, *Jason*, Atrabile

Un poète un peu pickpocket vole un portefeuille. Sa victime se révèle être le mari de sa fiancée mystérieusement disparue. De péripéties en flash-back tout s'explique et trois destins se nouent. Tout ça sans parole. Une leçon de narration visuelle même si le lecteur hésite sur une ou deux séquences. Limpidité du récit, extrême clarté du dessin. Étonnant. ***GB***

Le Chat du Rabbin, tome 2 : Le Malka des lions, *Joann Sfar*, Dargaud

Pour devenir « rabbin officiel » le Rabbin doit réussir une dictée. Son chat prie pour lui mais y perd son don de parole. Le cousin Malka rend visite à la famille d'Alger, accompagné de son lion. Zlabya tombe amoureuse. Un récit humoristique et décalé avec toujours en toile de fond le thème de la tolérance. Brillant et tendre, Sfar fait du Sfar. ***GB***

Cardiogramme, *Anne Herbauts*, éditions de l'an 2

Tout à l'intérieur, notre cœur héberge une petite bête triste. Si triste qu'elle arpente seule un monde gris et contemple, au bord de la falaise, la mer tout en bas. Quelqu'un lui manque et la maison qu'elle s'est faite à l'intérieur résonne de ce vide. Faut-il continuer d'espérer ? Cardiogramme du chagrin au crayon noir, cet album est un petit rayon de soleil poétique sur le mur (gris) de nos maisons. ***JM***

Max et Zoé, dans : La Grosse bêtise, *Joub et Davodeau*, Delcourt, coll. Jeunesse

Comme tous les enfants, Max et Zoé font des bêtises involontaires. Celle-là fait des gros dégâts et les gosses ont peur de l'avouer. Et la bêtise grossit, grossit, grossit... Une BD pour enfants intelligente, vivante et pleine de suspense. ***MPB***

Le Swing du Golem, *Sturm*, Seuil

Les Stars of David est une équipe juive des années 20 qui sillonne les Etats-Unis en quête de nouvelles équipes locales à défier sur le terrain. Sorte de tribu perdue, ils échappent au lynchage, au racisme ambiant des périodes de crise mais pas aux fins de mois difficiles ! Aussi, décident-ils de s'épauler d'un Golem, symbole de leur religion et porteur de leurs espérances. Sous couvert d'un événement mineur de l'Entre-deux guerres, James Sturm nous offre une belle leçon d'humanité. ***HL***

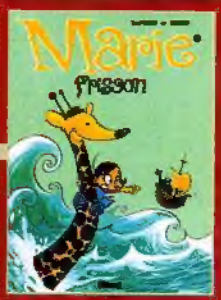
Leave it to Chance, *Smith et Robinson*, Semic

Chance a 14 ans, elle est une grande fille à présent. Assez grande pour partir à l'aventure, même si son magicien de père la préférerait sagement à la maison. Qu'importe, avec un peu de chance... Enfin, il lui faudra au moins l'aide d'un dragon et d'une jeune femme flic pour se tirer des griffes de trolls et autres démons... En cas de problème, laissez faire Chance. ***JM***

Kogaratsu, tome 10 : Rouge ultime, *Michetz et Bosse*, Dupuis

Kogaratsu, le taciturne ronin est engagé pour escorter le fantasque et exalté Remigius Tafelberg, un peintre hollandais qui cherche « le rouge ultime ». Le voyage sera semé d'embûches. Au-delà de leurs différences les deux hommes vont apprendre à se connaître. Une excellente BD d'aventure historique qui traite très habilement de la confrontation de deux cultures. ***GB***

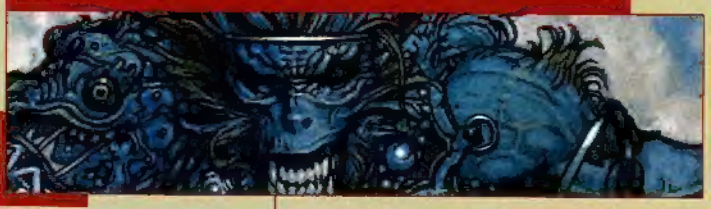
Marie Frisson, tome 4 : Comme un ouragan, *Supiot et Baptizat*, Glénat



Marie joue avec ses amis les monstres dans un monde de couleurs gaies et d'horreurs buboniques. La fillette ne peut s'empêcher d'avoir des aspirations romantiques et des raisonnements intelligents là où tout respire la plus pure bêtise, la brutalité la plus inconsciente et la vulgarité la plus innocente. Extrêmement drôle et créatif. Un régal pour les lecteurs de tous âges. ***MPB***

Poser mon sac, tome 1 : Angèle en enfer, *Ternon et Gauchard*, Le Cycliste

Un routard extirpe une prostituée des pattes de deux hommes de main. Depuis sa voiture, un flic observe la scène. De bons débuts pour un polar efficace qui plonge sans détour dans l'action. Un dessin encore irrégulier mais prometteur, servi par un découpage au rythme sans faille. ***VH***



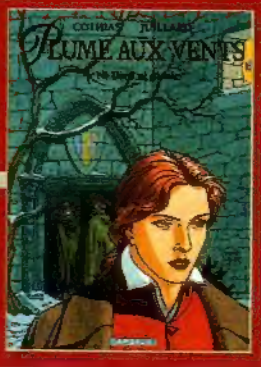
Itinérêve d'un gentilhomme d'infortune, tome 3 : ... 221 bis ?, *Stéphane Heurteau*, Le Cycliste

Etienne Hauterue poursuit son parcours fantamagorique en Grande-Bretagne. Il vole sur des rochers, parle à des baudets, raconte sa vie à des fantômes, comme d'habitude. Le dessin est toujours ravissant, les escargots à baluchon continuent leurs balades mais nous ne savons toujours pas où nous mène l'auteur. ***MPB***

Saiyûkiden, l'étrange voyage en Occident, tome 1 : Le Roi des singes, *Katsuya Terada*, Delcourt

Gokû n'a de commun avec le héros de *Dragon Ball* que son nom et son bâton magique. Le lecteur suit son périple pour tuer le créateur Câkyamuni. À la croisée d'un graphisme japonais et européen qui évoque Bess, ce premier tome déroute par une narration confuse : on ne sait si les chapitres sont des épisodes décousus ou qui se suivent, tant on a du mal à percevoir la chronologie. ***JB***

Plume aux vents, tome 4 : Ni Dieu ni diable, *Juillard et Cothias*, Dargaud

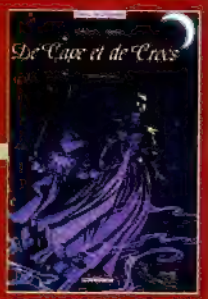


Ce tome clôt les aventures d'Ariane de Troïl, alias « Plume aux vents », alias « Masque-rouge ». Trop vite. Il est rare de dire d'une série de BD qu'il lui manque un album, et c'est pourtant le cas ! Comparé au rythme des tomes précédents, le dénouement est trop rapide et violent, il nous frustre de tant d'opportunités ! La fin du récit, surprenante, superbe, rend justice à Ariane. Et le lecteur de pardonner les auteurs qui ont tourmenté si longtemps ce magnifique personnage. ***MPB***

Les Sentiers battus, *Vanoli*, Ego Comme X

Sur le mode de l'introspection, Vanoli nous emmène sur les sentiers de sa mémoire : quelques rencontres et beaucoup de solitude. Les souvenirs apparaissent noirs et gris sur le papier. La forêt, la plage : ces lieux reviennent s'étaler sur les pages mais l'on se sent quelque peu étranger à tout cela. ***JM***

De Cape et de crocs, tome 5 : Jean sans lune, *Masbou et Ayroles*, Delcourt



Don Lope et Maupertuis percent le secret de l'Ile Tangerine. Drôle de trésor et étranges sélénites. Une première partie d'album échevelée clôt l'intrigue principale, la seconde relance une nouvelle histoire. Étonnant et presque décevant. Attendons la suite. ***GB***

SIX MILLIARDS D'UNIVERS PARALLÈLES

Joël

Nous sommes rentrés du festival de Saint-Malo accompagné d'un auteur. Se revendiquant de la doctrine philosophique des Cyniques, il y a selon lui une réalité indépendante de nos valeurs. Ainsi, une œuvre peut être intrinsèquement belle ; s'il y a divergence d'opinions entre deux personnes, deux vérités ne pouvant pas se contredire et être « vraies » simultanément, l'un des deux se trompe. Le Sage, capable de distinguer la réalité de son jugement de valeurs, a raison. Mais qui peut se revendiquer « sage » ? Dans la vie courante, la plupart d'entre nous le monde se divise souvent en deux catégories : les personnes d'accord avec soi et celles qui ont tort.

J'ose au contraire penser qu'il existe autant de réalités que de personnes. Marielle apprécie **Le 11ième jour** dans le numéro précédent. Je reçois une lettre violemment contre (cf. courrier des lecteurs). Les deux personnes ont raison dans leurs propres systèmes de pensée.

Le mot « objectif » revient souvent : « vos avis ne sont pas objectifs ». Ce terme qualifie un fait indépendant de la pensée : quand Newton lâche une pomme, elle tombe. C'est un fait objectif. (Quoique, la pomme tomberait-elle s'il n'y avait personne pour l'observer ? Mais je m'éloigne...)

Les chroniques ne sont que des reflets de la réalité des rédacteurs : nous avons tous des goûts, une culture, une éducation différents – même Florent – qui nous permettent d'appréhender autant de réalités distinctes. Nous ne revendiquons pas le Seul-et-Unique-Bon-Goût. C'est pourquoi nous signons nos avis, subjectifs par essence : pour permettre aux lecteurs de se repérer. Si un lecteur est toujours en désaccord avec moi, j'aurai rempli mon rôle.

Pour l'heure, nous vous proposons un pour/contre : Marielle adore **Lady Oscar.** Moi non. Nous en avons discuté et avons campé sur nos positions. Que nous respectons. Les goûts et les couleurs se discutent mais ne se contestent pas. N'est-ce pas la base de la tolérance ?

Joël

Franky Snow, tome 4 : Snow Revolution, *Buche*, Glénat

Une houppe brune et non blonde, quelques années en plus, Franky Snow ressemble à un grand frère de Titeuf qui aurait choisi de s'éclater dans les sports de glisse. Et qui n'en est plus à se demander comment on fait les enfants mais à ramer pour se trouver une petite copine. Drôle et pertinent. ***VH***

Pin-up Girls, *Fred Beltran*, Les Humanoïdes associés

Fred Beltran illustre son talent dans un sujet fort agréable : des dessins de pulpeuses pin up mises en scène dans des affiches publicitaires au charme suranné. Pour les amateurs du dessinateur de *Megalex*. ***JB***

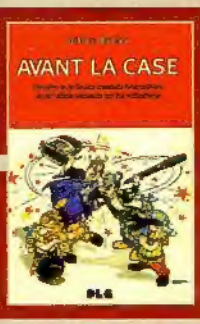
Hand, tome 1 : la Peau des ombres, *Vegliona et Pelot*, Repérage Dupuis

Dans un futur gouverné par une corporation, la bio-informatique et le clonage ont envahi le quotidien. L'évasion d'une fillette d'un laboratoire expérimental provoque, pour des raisons encore obscures, une course-poursuite afin de prévenir un scandale. Une BD qu'on lit en fronçant les sourcils tant le monde et l'intrigue sont riches et complexes. On attend la suite pour éclairer les ombres de ce premier tome prometteur. ***JB***

Thorgal, tome 27 : Le Barbare, *Rosinsky et Van Hamme*, Le Lombard

Thorgal, sa famille et ses compagnons Atlantes sont réduits à l'esclavage. Les voilà de nouveau à lutter pour survivre... La série fonctionne toujours avec les mêmes ressorts, devenus énormes. Hélas, on se lasse. Seule Aaricia, qui se laisse aller à être jalouse, aurait pu introduire un peu de piment dans cette histoire. Une occasion manquée. Le titre de la suite, Kriss de Valnor, achève de nous désappointer. ***MPB***

Avant la case, *Gilles Ratier*, Editions P.L.G.



Après plus de dix ans de recherches, Gilles Ratier publie une histoire de la BD européenne du point de vue des scénaristes. Un exposé précis et documenté alterne avec plusieurs dizaines d'interviews très vivantes. Un beau livre passionnant pour tous ceux qui veulent savoir d'où vient la BD franco-belge. ***GB***

La Fontaine aux fables, *collectif d'après La Fontaine*, Delcourt

Comment faire découvrir, comprendre et apprécier les *Fables* de La Fontaine aux plus petits ? En mariant la magie de son verbe aux somptueuses images d'auteurs tels que Turf, Masbou, Dethan, Plessix ou Mazan. De leurs planches lumineuses jaillit, limpide, la leçon de morale du fabuliste pourtant écrite en vieux français. Un Beau Livre. ***VH***

L'ACTUALITÉ DE PIERRE LA POLICE

- Sur quoi travailles-tu en ce moment ? Te consacres-tu à des projets en dehors de la BD ?

– Je vais participer à une exposition collective à la galerie Lavignes dans le XIème à Paris, du 30 novembre au 21 décembre. Sinon, je travaille actuellement sur une série d'images grand format représentant des explosions nucléaires en feutrine. Ces images devraient être exposées puis détruites l'été prochain par des Raéliens affublés de fausses barbes dans un champ de maïs près du Sud de la France. Par ailleurs, je suis en train de terminer le tournage d'un film de fiction intitulé *« Un Monstre a avalé ma feuille d'impôts ! »* et c'est une comédie pour la télévision iranienne.

Calliope TRIBUNES

Manhattan Beach 1957, *Herman et Yves H.*, Lombard

John Haig oscille entre son quotidien morne de flic et ses souvenirs castrateurs de Daisy, son seul amour. La narration entre passé et présent est illustrée par le dessin magnifique d'Hermann. Cette chronique du temps qui passe, au rythme lent et envoûtant, semble cependant trop courte pour être marquante. ***JB***

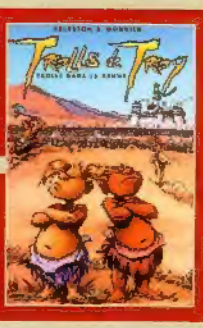
Les Bidochon, tome 18 : voient tout, savent tout, *Binet*, Fluide Glacial

Pour s'adonner aux sciences occultes, Robert n'a nul besoin de s'aventurer au dehors : son manuel en main, le voici lancé sur la trace des esprits, entraînant à sa suite sa peu enthousiaste et trop terre à terre épouse. Bien que leurs aventures soient désormais moins intimistes et ne semblent plus s'inspirer du vécu de l'auteur, les Bidochon demeurent, sans conteste et dans l'hilarité, notre couple de Français moyens préféré... ***VH***

Le Fléau des dieux, tome 3 : Urbi et orbi, *Gajic et Mangin*, Soleil

Flavia a abandonné Attila et a rejoint Rome pour préparer la vengeance de son peuple. Elle devra y affronter un empereur hostile et soupçonneux. Les auteurs poursuivent leur fresque « antiquo-galactique » avec maestria. Un dessin sombre et majestueux, une intrigue originale et complexe en font une excellente BD de science-fiction. ***JB***

Trolls de Troy, tome 6 : Trolls dans la brume, *Mourier et Arleston*, Soleil



Le baron de Bois-Perdus pense avoir trouvé une nouvelle arme secrète : des trolls de combat magiquement domptés. Très très mauvaise idée. Un troll vorace, une trolle et deux mignons trollillons gloutons sont les héros de ce divertissement plaisant à l'humour potache mais efficace. ***GB***

L'Épouvantail pointeur, *Beuzelin et Omond*, Glénat – Carrément BD

Pour conforter la populace dans son besoin d'ordre et de sécurité, l'État s'est assuré les services d'un épouvantail destiné à faire peur et troubler l'ordre public. Jusqu'au jour où il se trouve remplacé par une machine bien plus efficace. Un dessin énergique et enlevé, une bonne idée de départ, mais très vite le scénario s'essoufle. Dommage. ***JM***

Street Life Stories n°3, Publia

30 ans après Iano, Dodo, Ben Radis et Margerin, une nouvelle génération d'auteurs se lance dans une BD quotidienne, jeune et branchée. Mais leur inspiration réside plus dans la culture hip hop que dans le rock, les fresques murales que la BD. Un journal débordant de vitalité dont même les imperfections sont prometteuses et qui devrait rallier à lui un public pas nécessairement bédéphile mais qui se reconnaîtra dans son propos. ***VH***

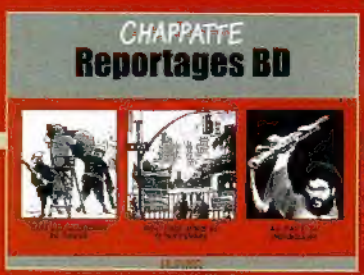
Le Scorpion, tome 3 : La Croix de Pierre, *Marini et Desberg*, Dargaud

Le Scorpion veut venger la mort de son père. Il devra faire vite pour devancer l'élection de l'assassin à la papauté. Le dessin souple et voluptueux de Marini acquiert dans cette série des couleurs pastel très douces. Il se conjugue à l'intrigue assez simplement distrayante de Desberg. ***JB***

Véridique, tome 4, *Pierre La Police*, Cornélius

Enfin la vérité sur tout ! Au contact de radis infectés par des farines animales, le cerveau de Pierre La Police a développé des connections neuronales inédites dans l'espèce humaine. Conséquence : ses bandes dessinées repoussent toujours un peu plus loin les limites de l'entendement et plongent dans aux confins d'une logique absurde et implacable. « Et c'est tant mieux comme ça ». Une vision unique (en Dolby Digital !) d'une actualité sauvage. « Et en plus c'est vrai ! » ***FL***

Reportages BD, *Patrick Chappatte*, Le Temps éditions



Pour parler de la guerre du Liban, de l'oligarchie russe, des grands chantiers transalpins ou des attentats du 11 septembre, le grand reporter qu'est Chappatte a pris le parti de traduire ses informations et ses impressions par le dessin. Bien que très différentes d'un point de vue graphique et scénaristique, ces BD-reportages en noir et blanc ont une force et un impact identiques à celles de Joe Sacco. À n'éviter sous aucun prétexte. ***MPB***

QUELQUES QUESTIONS À LAURENT VICOMTE

- Quels sont vos projets du moment ?

- Je viens d'écrire un scénario. J'ai rencontré Béatrice Tillier, la dessinatrice de *Fées et tendres automates*, qui a eu un coup de foudre pour le projet et réalise à présent des travaux préparatoires. C'est une histoire très différente de *Sasmira*, qui se passe sur une autre planète mais sans rapport avec le bazar des films américains de S.F. C'est une histoire de femmes et de déesses qui devrait courir sur au moins trois tomes.

- Et Sasmira ?

- Je suis en train de faire le deuxième tome. Il doit sortir l'année prochaine. Quatre tomes sont prévus.

IL EST TEMPS DE PENSER À VOS CADEAUX DE NOËL

THE MAGIC OF ARIA 2

Brian Holguin • David Yardin • Lan Medina

144 pages • 11,90 € • Collection Semic Books

Ta es mon amie, Ondine. On se connaît depuis quoi... des éternités, non ? Tu devrais savoir, depuis le temps, que posséder une âme, ce n'est pas pour toi. C'est pour les humains. Il faut être mortel pour posséder une âme...

SCION 1

Ron Marz • Jim Cheung • Claudio Castellini

104 pages • 9,90 € • Collection Semic Books

De grands navires parcourent les mers mânis de systèmes de propulsions sophistiqués, des chevaliers en armure chevauchent des dragons volants nés de manipulations génétiques. Lors d'un tournoi, un phénomène inattendu issu de puissances supérieures au dessein inconnu, perturbe l'épreuve...

GREEN ARROW 2

Kevin Smith • Phil Hester

112 pages • 9,90 € • Collection Semic Books

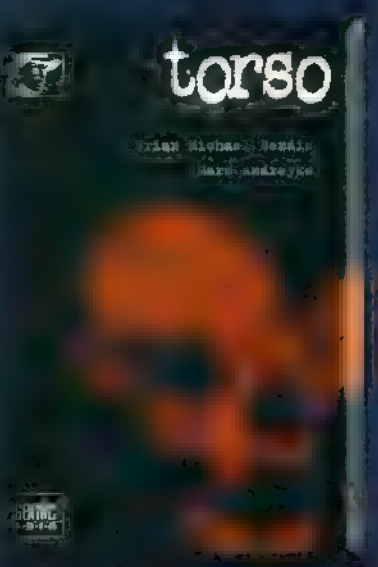
Green Arrow est mort. Alors, qui est ce mystérieux personnage qui réapparaît au détour d'une ruelle et qui manie l'arc comme un maître ? C'est ce que Batman va essayer de découvrir en menant une enquête qui l'entraîne d'emblée dans les sphères du surnaturel.

LEAVE IT TO CHANCE 1

James Robinson • Paul Smith

96 pages • 9,90 € • Collection Semic Books

Chance Falconer est une gamine, mais elle a la particularité d'être la fille de Lucas Falconer, le plus célèbre magicien de la ville d'Echo du Diable. À la fois une chance et un malheur, puisque tous les regards sont désormais tournés vers cette enfant...



TORSO

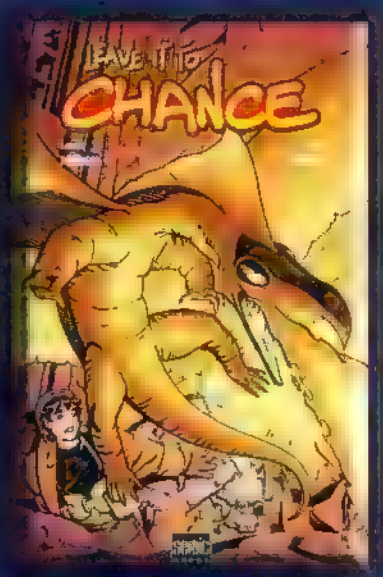
Mark Andreyko • Brian Michael Bendis

272 pages N&B • 15 € • Collection Semic Noir

Cleveland, États-Unis, 1935. Eliot Ness et son équipe doivent composer avec les intérêts politiques et une opinion publique terrorisée pour arrêter une vague de meurtres inexplicables...

Disponible en librairies • Diffusion : CED • Distribution : DILISCO

Collection
SEMIC BOOKS,
le meilleur du comics en VF



Collection
SEMIC NOIR,
le polar dans tous ses états

(THE MAGIC OF) ARIA™ & © 2005 Brian Holguin & Brian Holguin. Tous droits réservés. GREEN ARROW © 2005 DC Comics. Tous droits réservés. LEAVE IT TO CHANCE Copyright © 2005 James Robinson & Paul Smith. Tous droits réservés. SCION™ & © CROSSGEN CHRONICLES, LLC. © 2002 CrossGeneration Comics, Inc. TORSO © Brian Michael Bendis & Mark Andreyko. Tous droits réservés. Les éditions Semic.

TRIBUNES

Monster, tome 5 : Après la fête, *Naoki Urasawa*, Kana.

Le docteur Tenma injustement accusé de meurtre poursuit sa cavale à la poursuite du mystérieux tueur en série, « Monster ». La personnalité de l'assassin commence à se dessiner mais de nouveaux personnages apparaissent dans ce thriller réaliste. Déjà 5 tomes et plus de mille pages et le suspense reste toujours aussi haletant. Chapeau. ***GB***

« Pour l'instant, j'ai arrêté le dessin de bande dessinée et n'en souffre pas. Il est très difficile de se passionner avec autant de force pour le dessin et l'écriture. Alors si on ajoute mon travail d'éditeur... Je ne dessine dorénavant plus que pour mon plaisir, de l'aquarelle ou des croquis... Après m'être consacré à la création de la collection Loge noire, j'ai désormais une responsabilité éditoriale plus globale qui inclue le magazine Vécu rénové. Je n'en continue pas moins mon travail de scénariste, en particulier sur le Triangle secret : la série connaîtra un prolongement avec l'adaptation en BD d'épisodes historiques de mon roman original que je n'avais pas inclus dans l'adaptation initiale. »

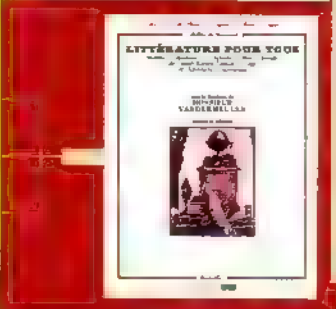
Mish Mash, *Blutch*, Cornélius

A peine 15 ans de carrière et Blutch est déjà comme une référence, un modèle... *Mish Mash* offre une occasion rêvée de comprendre ce mystère en parcourant un éventail riche et varié de ses travaux jusqu'ici inédits en album. Une multitude de thèmes et de genres abordés, un graphisme en permanente révolution, un même humour grinçant et décalé constituent autant de facettes d'un unique et incomparable talent. ***VH***

Murena, tome 4 : Ceux qui vont mourir, *Delaby et Dufaux*, Dargaud

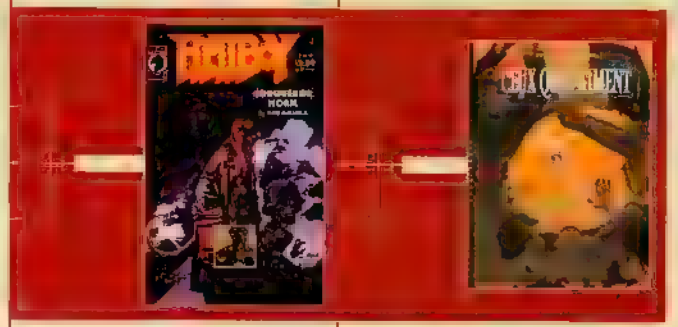
Agrippine tente de séduire Néron mais celui-ci n'est pas dupe. Il écarte progressivement sa mère du pouvoir avant de la tuer. Le graphisme, à la fois réaliste et doux, est au service d'une intrigue historique documentée. Malgré l'absence de souffle épique, on suit ce quatrième tome avec intérêt. ***JB***

Littérature pour tous, *Vandermeulen*, 6 pieds sous terre



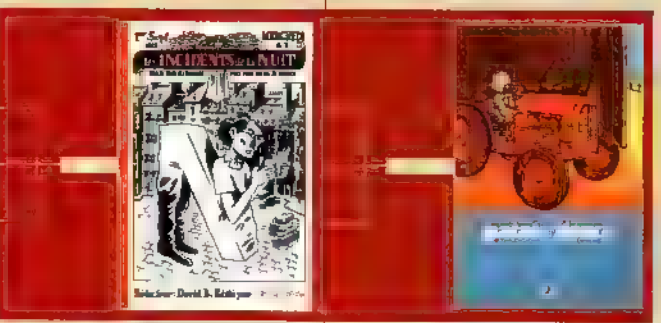
Dans la louable intention d'aider les bédéphiles à décrocher la part de camembert jaune au Trivial Poursuit®, Vandermeulen a concocté un « Reader's digest BD » d'incontournables de la littérature française tels que *Le Rouge et le Noir*, *L'Étranger* ou *L'Écume des jours*. Des adaptations décalées souvent drôles, parfois délicieusement impertinentes mais trop faciles et répétitives dans l'ensemble. ***VH***

Hellboy, tome 5 : Le Ver conquérant, *Mignola*, Delcourt



An ! L'Autriche ! Ses montagnes, son accueil tyrolien, ses coutumes ! Que de réjouissances apparentes pour Hellboy au Pays des edelweiss. De fait, notre bonhomme tâte du nazi revenu du passé, des vivants revenus d'entre les morts, du monstre de l'espace, bref, quoi de plus normal pour le spécialiste du paranormal ? L'exceptionnel ici, c'est l'inédit de cette traduction en France. Du *Hellboy* tout beau, tout frais, tout neuf. Que demander de plus ? ***HL***

Les Incidents de la nuit, tome 3 : L'Embuscade, *David B.*, L'Association



Les Incidents de la nuit sont à nouveau en kiosque ! David B. s'empresse de l'acheter pour poursuivre son enquête sur ce magazine et tente de rencontrer l'équipe de rédaction. Meurtres et embuscade à la clef. On replonge avec fascination dans un univers toujours aussi envoûtant, totalement surréaliste et déjanté. Vite, la suite ! ***JB***

Un Monde si tranquille, tome 3 : Ceux qui t'aiment, *Davodeau*, Delcourt

Davodeau n'est pas un grand fan de football et ce qui l'intéresse dans l'univers du ballon rond, ce ne sont pas les exploits sportifs mais toutes les dérives qui leur sont associées : l'adulation portée aux joueurs, leur statut de star mais aussi de « marchandise » vendue pour des millions. D'où son idée, réussie, de confronter un international du nom de Titou à un chômeur qui, lui, ne vaut plus rien... ***VH***

Patate douce, n°2, *Dutertre, Big Ben, Denis, Lizano, Scrima, Ulf K., Eco, Redolphi, Leroux, Mathis, Schmitt et Christopher*, Le potager moderne

Loin de Paris... des tracteurs et des champs, des bébés qui naissent, des vieux qui disparaissent, le souvenir d'une cousine, le cirque, un père qui boit... On se laisse emporter et séduire par ces histoires belles et sensibles, sincères. Une patate à faire cuire à feu doux en attendant le printemps pour la prochaine récolte ! ***JM***

ADIEU M. VIDAL

Raymond Maric

Adieu l'ami... Je t'aimais bien, tu sais...
Depuis notre première rencontre, au milieu des années Soixante-dix, au cours d'un déjeuner organisé par l'écrivain Louis Nucera et sa secrétaire Nicole, nous n'avons jamais cessé de cultiver l'amitié même si ce fut parfois de façon épisodique.

À plusieurs reprises nous aurions pu travailler ensemble. Malheureusement, nous étions le plus souvent attachés à des maisons concurrentes. Cela n'empêchait pas les liens solides. La plupart du temps, ils se manifestaient autour d'une bonne table. Si c'était à midi, tu refusais le moindre verre de vin pour garder la tête froide lors des contacts professionels de l'après-midi. Le soir, c'était différent.

Près de trente années d'amitié ça compte ! Beaucoup, autour de nous, étaient partis pour un monde que certains qualifient de meilleur. Parmi eux, Louis et Nicole qui avaient présidé à la naissance de notre amitié. Jamais je n'aurais imaginé, toi beaucoup plus jeune que moi, que tu les rejoindrais aussi vite. J'étais vraiment persuadé que tu profiterais pleinement de l'affection de ton petit-fils et de cette retraite dans laquelle tu venais de pénétrer mais sans vraiment oser y séjourner entièrement.

Tous les deux nous étions entrés dans l'univers de la bande dessinée un peu par hasard et nous y étions demeurés par passion. C'est sans doute ce qui nous rapprochait. Et pourtant, lors de nos rencontres, nous n'abordions que rarement le sujet, préférant évoquer nos origines méridionales ou les à-côtés de la vie.

Simplement, j'appréciais ta présence comme il me semble que tu appréciais la mienne. Lorsque tu animais – il y a bien longtemps – une émission de radio pour une station du Sud, tu avais fait appel à moi. Et lorsque j'ai fêté mes premiers droits d'auteur de télévision, c'est toi que j'avais invité au *Grand Véfour* puis chez Lucas Carton.

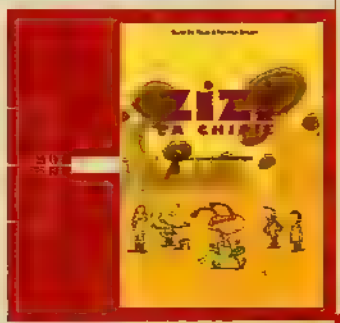
Nous devions déjeuner ensemble neuf jours avant ton grand départ. Cela n'a malheureusement pas été possible. Nous avions remis le rendez-vous pour quelques jours plus tard. J'ignorais que ce ne serait jamais.

Dire que lors notre conversation téléphonique, tu t'inquiétais de ma santé, alors que c'était la tienne qui aurait dû me tracasser, moi ! Sacré lâcheur ! Adieu Guy... Je t'aimais bien M. Vidal. Ta belle voix chaude, charmeuse, va me manquer... Elle me manque déjà !

Raymond Maric

Des Pieds Nickelés *aux* Morin-Lourdel, *Raymond Maric a traversé plus de 40 années de bandes dessinées, à la fois scénariste, dessinateur et rédacteur en chef. À 76 ans, il continue toujours d'écrire, que ce soit pour la BD, avec Estelle, ou pour la télé, avec* Gêteuil et Lebon, *et même de courir les salons.*

Zizi la chipie, *De Thuin*, Casterman



On a tous notre cousin d'Amérique. Zizi, peste émérite proche de la profession nelle, reçoit sa cousine Barbara. Très vite celle-ci se met à critiquer ses chansons d'Aznavour, ses feuilletons TV et même, sa façon de s'habiller. C'en est trop « Yankees go home ! » s'écrit-elle bientôt. Sauf que malgré elle, Zizi débarque en Californie. L'occasion de découvrir que les petites différences sont aussi celles qui font les meilleures amies. ***HL***

Banquise, *Gaultier et Ricard*, Soleil

Sur la banquise, six affreux sont débarqués manu militari d'un brise-glace. Ils apportent avec eux leurs vices et leurs horreurs mais, sous ces latitudes, la nature aussi est cruelle. Une histoire sombre au dessin intimiste qui se semble perdue au milieu de ces pages si grandes, comme ces hommes sur la banquise. ***JM***

La Graine de folie, tome 4 : Le Roy sans cœur, *Civiello et Mosdi*, Delcourt

La partie d'échec entre le monde de Faëne et le monde des Ténèbres arrive à son terme. Le dessin toujours féerique de Civiello trouve un nouveau scénariste pour ce dernier opus. La fin magistrale de cette série laissera le lecteur rêveur et... échec et mat. ***JB***

Le Décalogue, tomes 7 et 8 : Les Conjurés et Nahik, *Gillon, Rollin et Giroud*, Glénat

Le Décalogue approche de son terme et *Nahik*, le fameux livre qui lui sert de fil rouge, de ses origines... En pleine période romantique, sur fond de tractations révolutionnaires, se révèlent les mystères de son écriture puis de son impression en un unique exemplaire. Après des *Conjurés* en demi-teinte, le huitième tome, *Nahik*, joue joliment avec les prémices de la psychanalyse pour nouer un captivant drame familial. ***VH***

« Dès mon retour d'Australie, je me lancerai dans la réalisation du dernier des trois tomes de *Zoo*. Comme c'était un projet de longue haleine et lourd à porter, j'ai éprouvé le besoin de faire une pause et de renouer avec mon personnage fétiche, Broussaille. D'abord, au travers de deux récits inspirés de mes voyages au Japon et au Burundi et rassemblés sous le titre Sous deux soleils. Maintenant, grâce à un récit de 44 pages en cours de parution dans *Spirou* et intitulé *Un Faune sur l'épaule*. Pour cette histoire j'ai renoué avec les débuts du personnage – *les Papiers de Broussaille* - pour mieux emmener celui-ci où je pense qu'il doit être...

En Australie, j'espère bien voir de nombreux animaux. Mais je pars surtout accompagner une exposition d'auteurs belges pour laquelle j'ai réalisé, en couleurs directes, une histoire de 32 pages de Broussaille, *La Source*, à paraître bientôt aux éditions Pyramides. »

TRIBUNES

Venezia, tome 2 : Codex Bellum, *Fabrice Parme et Lewis Trondheim*, Dargaud

A Venise, Giuseppe espionne pour Charles Quint et Cantabe la pour François Ier. Le jour, ces deux artistes se détestent ; la nuit, masqués, ils se draguent. Cette fois, ils cherchent le Codex Bellum, qui contiendrait les plans d'armes révolutionnaires. Jeux de cache-cache et de passe-passe. Dynamique, léger et drôle. ***MPB***

Comment faire des livres pour enfants, *Nadja*, Cornélius, coll. Raoul

Sous couvert d'une méthode, on trouve les états d'âme d'un artiste qui passe par toutes les phases de découragement et d'euphorie inhérents à la création. Un graphisme original, de l'humour tendre. ***MPB***

Céfalus, *Ludovic Debeurme*, Cornélius

Faut-il avoir deux têtes pour finalement la retrouver ? Perdre l'amour d'une sainte pour tomber amoureux ? Devenir un monstre pour enfin pouvoir regarder le monde tel qu'il est ? Céphalus est un étonnant voyage au fond de nous-mêmes, un dessin au fusain comme une lame qui sculte les âmes et les corps. ***JM***

Les Losers sont des perdants, *Guerse et Pichelin*, Fluide Glacial

Au bistrot d'une petite ville de province, ils se retrouvent dès les débuts de l'happy hour... Et demeurent fidèles au poste jusqu'à la fermeture. Des losers habitués à ne rien faire d'autre que discuter, un verre en main pendant des heures ou tenter de séduire la gironde employée de l'ANPE... Un univers pitoyable mais attachant à défaut d'être irresistible... ***VH***

Breakfast After Noon, *Watson*, Casterman

Rob est chômeur. Ses journées sont vides. Les galères d'argent, les fins de mois difficiles, les queues aux agences pour l'emploi, il connaît. Rien à dire de plus qu'hier parce qu'aujourd'hui il ne s'est rien passé non plus. La route est longue pour celui qui collectionne les échecs amoureux, professionnels et affectifs. Une belle tranche de vie aux dessins réalistes qui vaut toutes les morales du monde. ***HL***

Gantz, tome 1, Tonkam

Envoûtant, gore, sensuel, introspectif et drôle. Une nouvelle bombe est lâchée par les éditions Tonkam. Elle s'appelle *Gantz*. Ce manga s'inscrit directement dans la lignée des œuvres incontournables par un scénario énigmatique et immédiatement palpitant. Sans déflorer le mystère qui entour ce manga signé Hiroya Oku, Gantz raconte l'histoire d'un petit groupe de personnes qui, venant de mourir, se retrouvent dans une pièce vide, avec en son centre, une étrange sphère noire. Pour la suite, laissez vous porter par les cogitations des protagonistes. ***K***

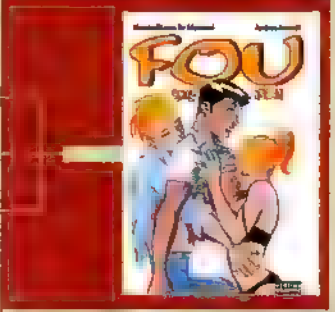
Le chant de la machine, tome 2, *Cousin et Blot*, Delcourt

Histoire de la musique techno. Petites histoires de ceux qui la font et de ceux qui l'écoutent. Les auteurs parviennent superbement à nous faire partager ces quelques moments d'intimité, ces micro-événements à résonnance humaines qui nous rappellent qu'à l'origine de cette musique se trouve des hommes. Si la machine chante, c'est nous qui dansons. ***JM***

Kid Paddle, tome 8 : Paddle... My name is Kid Paddle, *Midam*, Dupuis

Sûr qu'il a la grosse tête, le gamin. Mais seulement sur la couverture, pas dans la vie. Qu'il ait désormais un magazine à son nom – produit par Disney – ne change à l'affaire ! Kid, ce qu'il aime, c'est délirer. Pas les pieds sur terre, de toute façon. Toujours occupé à se faire ratatiner aux jeux vidéos ou à torturer les poupées de sa sœur. Sur une trame a priori étroite, Midam continue de nous faire rire grâce à son imagination débridée et son dessin expressif. ***VH***

Fou de toi, *Arcadi et De Giovanni*, Vertige Graphic



À Bologne, deux garçons, deux filles. Quatre jeunes bien de leur époque, qui se prétendent sans souci et refusent de se frotter de trop près à l'amour... Autour de personnages entre idéalisme caché et cynisme apparent, une histoire de sentiments sans sentimentalisme portée par des dessins aux pleins et déliés d'une grande sensualité. De nouveaux talents venus d'Italie .. ***VH***

- Quelque chose de spécial pour Noël, des projets qui te tiennent à coeur ?

- Oui, emménager dans mon nouvel appartement ! Le tout sans que les travaux et l'installation ne me prennent trop de temps sur le travail !! Parce que justement, tous mes projets me tiennent à cœur et que j'ai envie de travailler dessus.

- Qu'est-ce que tu as ramené du Japon ?

- Plus de 50 kgs de mangas et autres art books ! Aussi plein de souvenirs, de rencontres qui m'ont motivé pour des idées à venir. Sans oublier le projet le « petit monde » que je vais réaliser avec un dessinateur japonais qui commence mais qui est très, très bon ! Et plein de surprises à venir bon sang !!!!!!!!

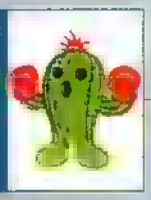
-Dinde ou chapon?

- Si je dis Fois gras, je suis hors-sujet ?

L'ART EST INUTILE ET LA CRITIQUE DIFFICILE

TRIBUNE

FLORENT



Dans bataille permanente qui m'oppose au reste de la rédaction, je rebondis cette fois sur l'humeur du précédent numéro : *L'art est difficile et la critique inutile*. Pour me justifier, j'ai décidé, plutôt que de rompre avec mes habitudes d'émettre des idées intelligentes, d'utiliser celles de mon maître à penser en matière de critique d'art, Oscar Wilde, auxquelles je me permettrai d'adjoindre quelques remarques.

« L'artiste est le créateur du beau. »

« Le critique est celui qui peut traduire d'une autre manière ou sous une autre forme la sensation qu'il a du beau. »

Sa qualité première est donc à mon sens la sensibilité. Ne lui sont donc utiles que les connaissances qui l'aident en ce but. Il n'a aucunement besoin de maîtriser l'art qu'il critique, même si c'est d'un indéniable secours.
« La plus haute ainsi que la plus basse forme de critique est de forme autobiographique. »

« On peut pardonner à un homme d'avoir réalisé quelque chose d'utile tant qu'il ne l'admire pas. La seule excuse pour avoir réalisé quelque chose d'inutile est qu'elle soit grandement admirée. »

« Tout art est profondément inutile. » (Et Joël Bloch aussi)

Florent LEPEYTRE

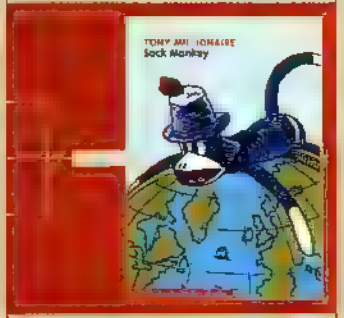
Psycho Park, tome 2 : La vengeance est un plat qui se mange froid, ***Frank Cho,*** Vents d'Ouest

A Liberty Meadow, centre pour animaux passablement dérangés, les pensionnaires récidivent. Dans la plus pure tradition du comic strip, Franck Cho manie avec talent les gags classiques du genre et vient ajouter une agréable dose de cruauté thérapeutique et de folie chnique dans un cadre médical champêtre de bon aloi. ***FL***

Le Tengû Carré, ***David B.,*** **L'Association**

Fables japonaises. La Renarde, attachée à son ombre, et le champignon volent de crimes en délits, poursuivis par un bonze qui ne pense qu'à les occire. Un Tengû perdu emmène un apprenti sabreur à la rencontre de son destin : face au géant qui massacre les samouraïs. David B. conduit ce tram fou et nous emmène à toute vitesse au cœur de la mythologie japonaise. ***JM***

Sock Monkey, ***Millionaire,*** Rackham



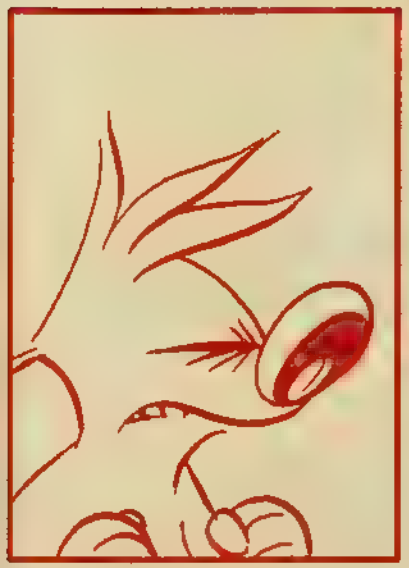
Des dessins très gravures de début de siècle. Un univers victorien teinté d'*Alice au pays des merveilles* et de *Little Nemo*. Pourtant ce livre est tout sauf suranné : une folie douce et même poétique baigne les incroyables tentatives de compères Singe et Corbeau – en peluche – pour ramener une tête réduite vers son pays d'origine ou envahir le lustre du p afond. Inattendu, original et rafraîchissant. ***VH***

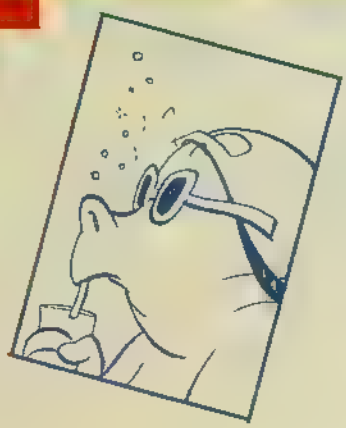
Sanctuaire, tome 2 :
Le Puits des abîmes, ***Xavier Dorison Christophe Bec*** Humanoïdes Associés

Les chances de survivre pour l'équipage de l'U.S.S. Nebraska semblent bien minces : leur sous-marin est coincé au fond d'une grotte sans l'énergie suffisante pour s'en extirper. Face à eux, un Sanctuaire d'où une première équipe d'exploration n'est pas revenue. Un scénario de thriller implacable et haletant, en symbiose parfaite avec le réalisme froid des dessins. Un « film de genre » qui trouvera son public sans pour autant faire l'unanimité... ***VH***

« Comme après chaque album, je suis actuellement dans une phase de respiration : un nouveau Max Fridman vient de sortir et je peux enfin répondre sereinement aux sollicitations que j'ai dû repousser depuis deux ans, m'adonner au dessin de mode et réaliser de courts récits qui serviront à constituer une sorte de suite à *Vacances Fatales*...

Après, je ne sais pas encore : l'histoire en cours de *Max Fridman* n'est pas bouclée mais je n'ai pas non plus mis un terme à *Jonas Fink*. Ce sera selon mon inspiration. Ensuite, je pense envoyer *Max Fridman* à Vienne pour une grande histoire d'espionnage... »





DEUX ÉPISODES MYTHIQUES D'AKIM ENFIN RASSEMBLÉS !

Renzi Pedrazza

AKIM

Le désert noir - La Reine Isis

temps forts

Le Désert noir suivi de ***la Reine Isis*** parus dans les numéros 83 et 84 d'***Akim*** fin 1962 et début 1963 enfin rassemblés dans un seul livre de 128 pages grand format 200x270 mm, sur papier offset 120 g, sous couverture quadrichromie pelliculée mat, gardes rouges et reliure intégra. En vente chez les libraires spécialisés BD (diffusion-distribution Makassar) ou par correspondance. Recopiez ou remplissez le bon de commande ci-dessous et envoyez le à MGP, 23, rue du Départ, 75014 Paris, accompagné d'un chèque bancaire ou postal (ni mandat ni espèces). Livraison = 4 semaines. Offre valable uniquement en France metropolitaine. Jusqu'au 28/02/03.

Oui je commande .... exemplaire(s) du volume ***AKIM - Le Désert noir / La Reine Isis*** au prix unitaire de **19,90 €** (14,15 € pour le livre + 5,75 € de participation aux frais de port). Reste de l'europe ajouter 8 € de port par exemplaire commandé. Ci-joint mon chèque bancaire ou postal à MGP d'un montant de

Nom : .....

Prénom : ..... Adresse : .....

.....

Code postal ..... Ville .....

Pays

Les Mystères du Meurtre

Adaptation en bande dessinée de la nouvelle de Neil Gaiman

par Neil Gaiman & Craig Russell

Dans la Collection Semic Album

Album cartonné • 64 pages

14,90 euros

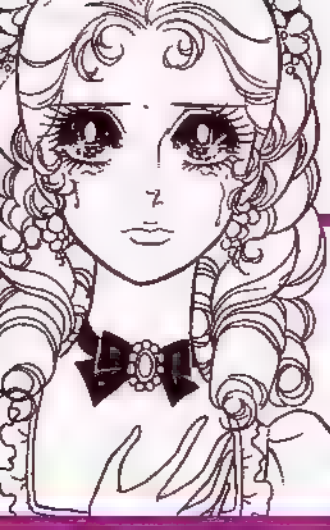
En vente en librairies

Distribution : DILISCO - Diffusion : CED

Les Mystères du Meurtre sortira à l'occasion de la venue de Neil Gaiman au festival d'Angoulême 2003 sur le stand Semic.

Les mystères du meurtre © 2002-2003 Neil Gaiman / P. Craig Russell. © Dark Horse comics, Inc © 2003 Semic S.A. pour la version française

CRITIQUES



LADY OSCAR, TOME 1 : LA ROSE DE VERSAILLES

Scénario et dessins : Riyoko Ikeda - Édition Kana

POUR : Liberté, Égalité, Féminité...

Lady Oscar a été écrit il y a trente ans par une jeune japonaise. Ce manga au charme suranné donne sa vision à l'échelle humaine de la Révolution française et manipule les symboles avec maestria.

Deux amies, Marie-Antoinette, Reine de France et Oscar de Jarjayes, capitaine de la garde royale, aiment un même homme, Axel de Fersen. Les amours impossibles et les aventures de capes et d'épées foisonnent autour de cette situation triangulaire. Les jeunes personnages découvrent les rigueurs de la vie et se remettent en question. On retrouve dans les dessins le charme désuet des étoiles dans les yeux immenses, façon *Candy*. Le style de l'auteure gagne en souplesse et en élégance tout au long de l'ouvrage. Le titre japonais de la BD traduit par *La Rose de Versailles* fait référence à Marie-Antoinette mais c'est bien le personnage de *Lady Oscar* qui fait de cet ouvrage un classique du shojo manga.

Le capitaine Oscar est ambigüe. Cette femme porte un nom d'homme, des vêtements d'homme, est officier, est aimée par d'autres femmes. Elle semble exceptionnellement libre dans la société où elle évolue. Elle est à priori parfaite mais elle ne fait qu'incarner les désirs de son père qui, n'ayant pas de fils, avait décidé d'en créer un factice. Ce statut de marionnette est de plus en plus dur à assumer : elle passe pour une lesbienne, ses rapports amicaux ou amoureux aux hommes et aux femmes sont faussés et en tant que militaire, elle doit prouver sans cesse sa valeur.

Lady Oscar cachée dans un costume d'homme est une super-héroïne prise dans le pétrin classique des contradictions schizophrènes ! Rien n'est gagné pour cette créature complexe et c'est dans sa lutte contre elle-même et son entourage que réside l'intérêt du récit. Oscar personnifie pour les lectrices ce refus de la féminité qui traverse l'inconscient de toute adolescente. Avec ce personnage, l'auteure ose refaire l'histoire de la Révolution française et ose aller au bout d'une logique de rébellion intérieure. *Lady Oscar* est un conte, avec ses symboles, ses messages et ses émotions. D'une efficacité redoutable.

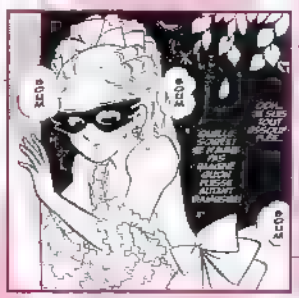
Marielle Python-Bernicot

CONTRE : ... Choucroute !

Marie-Antoinette aime le comte de Fersen et les belles robes. Le comte de Fersen aime Marie-Antoinette. Marie-Antoinette est l'épouse de Louis XVI. Louis XVI aime confectionner des serrures. Lady Oscar aime le comte de Fersen. Rosalie et Charlotte aiment Lady Oscar. Jeanne aime l'argent. André aime Lady Oscar. Sur 955 pages.

A la croisée de *Dallas* et de *Candy*, Riyoko Ikeda nous assène un pavé dégoulinant de sentiments mièvres et roses à faire pâlir de jalousie le prince des collines et son infirmière. Les destinées de personnages lisses et creux se croisent sans aucune surprise et, malgré tous les efforts de l'auteur, sans aucune passion ; le manque de densité et de nuances des caractères relèguent les héros à de petits animaux domestiques, seulement capables de ressentir quelques bribes d'émotions primaires : l'amour, l'envie, la haine, etc.

Cette simplicité de narration est accentuée par un graphisme naïf tantôt réaliste, tantôt caricatural. Le trait ni sec et nerveux, ni souple et dynamique, se caractérise par une neutralité qui souligne pour le lecteur l'industrialisation du bon sentiment. La neutralité gagne l'œuvre dans son intégralité : page après page après page, on progresse sans que l'on ait le sentiment de lire quoi que ce soit, à l'image d'une bouillie fade et inodore que l'on ingurgiterait bouchée après bouchée sans appétit.



La série a connu au Japon un vif succès dans les années 70 et bon nombre de Nippons débarquent à Versailles avec ce manga en tête. Mais pour nous il sera par nature beaucoup moins dépaysant. Certes, parcourir un aussi gros volume dédié à la France flatte nôtre ego de Français pendant une quinzaine de pages. Une longue route reste à parcourir vers la providentielle dernière page, semée de caries qu'il faudra brosser vigoureusement avec un dentifrice triple-action.

On se surprend parfois à « rentrer » dans l'histoire : problème d'endurance en ces soirées hivernales, Riyoko Ikeda nous a à l'usure par son récit anesthésiant. De se reprendre bien vite ! Non, si *Télérama* a consacré un dossier sur la folie manga en la désignant en termes de sous-culture revendiquée, ce genre de titres en est largement responsable.

Joel Bloch

C'EST LA GUERRE !! L'ALLIANCE ENTRE L'AUTRICHE ET LA FRANCE EST ROMPUE !!
JE VAIS LEUR MONTRER CE QUI L'ADVIENT QUAND ON SE MOQUE DU ROI DE FRANCE !!

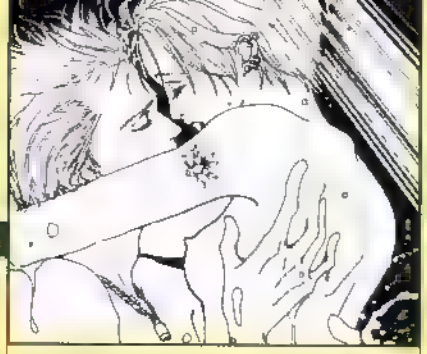
CRITIQUES

NANA, TOME 1

Scénario et dessin de Ai Yazawa
Éditions Delcourt

Nana Komatsu, étudiante en art, a un cœur d'artichaut : elle tombe éperdument amoureuse de tous les beaux garçons qu'elle croise. Lorsqu'elle fait vœux de développer une simple amitié avec un homme, va-t-elle passer au large d'une magnifique romance ? Nana Osaki est chanteuse dans un groupe de rock.

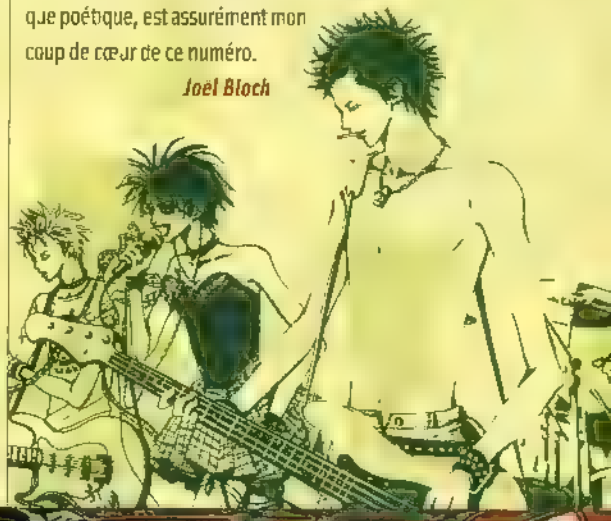
Son premier amour est le guitariste de la bande, qui se voit offrir l'opportunité de travailler dans la capitale. Faut-il tout plaquer pour le suivre ?



Deux femmes qui ont en commun leur prénom. Deux récits successifs d'un quotidien réaliste, parsemé de joie, de tristesse, d'espoirs et de découragement. Deux fables sur la difficulté du dialogue homme/femme et l'éloignement. Le graphisme fin et délicat berce le scénario, les personnages filiformes et graciles semblent cassants comme du cristal, aussi fragiles que leurs émotions. La narration parsème la page de petites bulles, pensées intimes, comme des petits flocons de neige. Les cases rectangulaires parfois fragmentaires, s'organisent en pièces de puzzle avec originalité et douceur

Les lectrices se délecteront de romances assez simples, qui effleurent cependant avec tact la complexité des rapports amoureux. Est-ce pour autant un manga dédié spécifiquement aux « nanas » ? Assurément non. Les hommes seront projetés de l'autre côté du miroir, peut-être amusés au départ : elle l'aime, il l'aime, pourquoi les choses sont-elles si compliquées ? Puis les personnages tour à tour burlesques et touchants prennent vie sous la lecture ; nous sommes bientôt gagnés par la grâce de ce shojô, très loin des histoires caricaturales et des héros aux comportements grossiers. Cette bande dessinée romantique mais pudique, douce et presque poétique, est assurément mon coup de cœur de ce numéro.

Joel Bloch



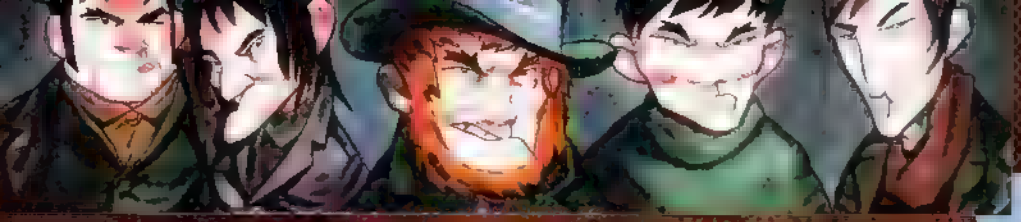
LE GRAND LARGE : VIEILLIR, C'EST PAS POUR LES PETITES NATURES

Scénario de Thierry Soufflard
Dessins et couleur de gilles Cazaud
Editions casterman

Abandonnée par son homme, « la Vieille » a un cancer mais il est hors de question de la laisser crever dans un hôpital. Pour ses 64 ans, son fils lui offre une fugue. Et les voilà, avec le piaf, le camion et la caravane, en partance pour un grand bol d'air pur, histoire de « faire la nique au mauvais sort ». Direction la baie de Somme, où la vieille a fricoté avec le vieux pour la première fois. Le vent de la Mer du Nord souffle ra sur les bougies d'anniversaire. Maquereaux grillés sur les aires d'autoroute, parties de ping pong à la poêlle, les Broccoli mère et fils reprennent avec entrain leur vie de gitans. Et les lecteurs d'embarquer dans un univers à la fois rude, drôle et tendre, où chaque rencontre est une fête. Quand Mélodie Nelson à la jambe de bois fait son apparition, la petite aventure se transforme en cavale

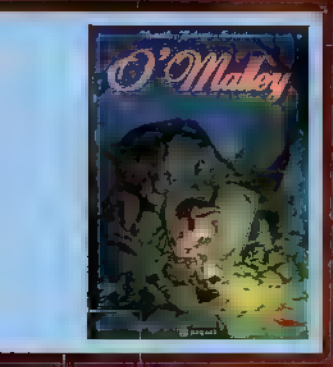
Cette bande dessinée est une porte ouverte sur la culture tzigane que Thierry Soufflard, le scénariste, connaît bien. Il a débuté comme photographe free lance pour la presse écrite, signant des reportages sur les marginaux : tziganes, sans-abris, détenus... La vitalité de son récit mérite à lui faire confiance. Les événements se succèdent à un rythme essoufflant. Il y a urgence à vivre : la vieille peut « capoter en cours de route ». Les dessins rugueux, vifs et lumineux de Cazaux, le vocabulaire imagé et la musique de Gainsbourg sont ici d'inséparables compères. Dessins et textes mettent en éveil tous nos sens, chant du violon, rires tonitruants, odeurs de grillades, de bières et d'essence, douceur de la peau de Mélodie... Et les rêves sont aussi présents, les rêves sous la lune lorsque Angelo ferme les yeux et qu'à son réveil Mélodie est là. Poésie sans chichi. La meilleure pour la bande dessinée

Marielle Python-Bernicot



O'MALLEY, TOME 2 MARY

Nemethe, Kalonji et Surrectino
Editions Paquet



Écosse 1901 : dans les collines abruptes, la peur rôde. Des villageois disparaissent et tous craignent la bête mystérieuse qui hante les bois. O'Malley, le petit détective irlandais, vient récupérer Mary sa fiancée. Il va traverser l'histoire avec la sympathique désinvolture qui le caractérise.

La série O'Malley a su trouver un ton. Le récit se rattache indéniablement aux genres de l'enquête et de l'horreur gothique mais avec un humour ambiant. O'Malley est un anti-héros sympathique mais particulièrement obtus. Le scénario n'hésite pas à multiplier les clins d'œil humoristiques. Au fil des aventures, O'Malley croise le cavalier sans tête, des fées parieuses ou Bram Stoker auquel il raconte l'histoire d'un certain Vlad rencontré dans le tome 1. Le but de remplacer l'horreur et le suspense par l'humour se retrouve dans le dessin qui allie le soin graphique des décors à la représentation des « gros nez » et des « grosse tête » des personnages. L'originalité tient également à un remarquable travail sur la couleur. Un personnage attachant et un univers personnel, que demander de plus ?

Pourtant, une impression dans ce deuxième tome que le scénariste a été piégé par son humour et ses références. À trop réutiliser en les détournant des images, des répliques ou des situations issues de la BD, de la littérature ou du cinéma, l'auteur perd de vue l'intrigue principale. Au milieu de ce feu d'artifice de clins d'œil, certains enchaînements paraissent parfois obscurs. De même, après une mise en place et un développement hilarants, le dénouement est presque expéditif. C'est d'autant plus dommage que la dernière planche est très belle.

Mais ne boudons pas notre plaisir, n'hésitez pas à déguster *O'Malley*, avec une bonne Kilkenny de préférence.

Lionel Bernicot

GTO : GREAT TEACHER ONIZUKA TOME 19

Scénario et dessin : Tôru Fujisawa
Pika Édition

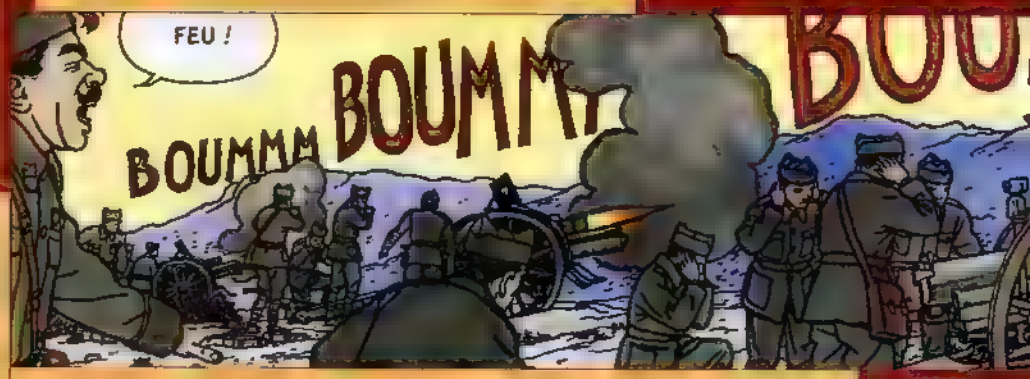
La série nous plonge dans le petit monde d'un lycée privé japonais. Ce dernier va être chamboulé par l'arrivée d'un professeur vacataire, ancien membre de gang, dont les pratiques inhabituelles charment les élèves et poussent les autres professeurs au meurtre.

Cette série, qui s'annonçait comme une « college story » niaise et abrutissante, se révèle au contraire étonnamment captivante. Fujisawa jongle avec un nombre impressionnant de personnages et, grâce à une narration très dynamique, mène de front quatre ou cinq scènes simultanément. Ces allers-retours incessant d'une trame à une autre génèrent des moments de suspense qui relancent l'intérêt du lecteur, perdu dans les interstices de l'histoire. Fujisawa enchaîne les ellipses et nous laisse dans un état de dangereuse excitation chaque fois que la caméra glisse sur un autre personnage, une autre action. Le ressort principal de l'histoire, à savoir la présence d'Onizuka, professeur iconoclaste dans un lycée très conservateur, est avant tout une source de situations comiques. Mais Fujisawa l'utilise aussi pour nous présenter des personnages que la pression de la société japonaise a tendu jusqu'à la limite de la rupture... et qui finissent par lâcher. Le récit tourne alors au tragi-comique.

S'il est facile à Onizuka d'être la figure contestataire de cet univers guindé du système éducatif japonais, il n'en reste pas moins un personnage ambigu. Fujisawa prend en effet un plaisir retors à remettre tous ses personnages en question (toujours avec beaucoup d'humour), refusant de les restreindre à des stéréotypes. Nul n'est parfait, nul n'est totalement méchant ou irrattrapable et certains personnages connaissent même des revirements complets. Pas plus que les autres, Onizuka ne détient toutes les vérités et pourtant l'auteur, à travers lui, parvient à nous donner sa vision de la société et de ses maux. Le tout est servi par un dessin agréable où les cases subissent volontiers d'étonnantes distorsions pour coller à l'action et concourir au rythme effréné de certaines scènes.

Le seul effort à faire pour être séduit par cette série ? Se laisser tenter.

Florent Lepeytre



MAX FRIDMAN, TOME 1
RIO DE SANGRE

Scénario et dessin de Giardino
Éditions Glenat

Deux mots définissent cet album : maîtrise et limpidité.

Limpidité du graphisme réaliste de Giardino avec son trait épuré, parfaitement maîtrisé. Sans mode lé ni à-plat, la ligne parfaitement claire projette le lecteur dans une action vivante et pleine de volume. Seules les encres de couleurs tentent quelques effets retenus et discrets. Le résultat est étonnant, à la fois parfaitement descriptif et vivant. On ressent chaque caillou sur les plateaux andes de Catalogne, on grelotte sur les routes enneigées. Le lecteur développe une certaine complicité avec une galerie de personnages à la véritable épaisseur charnelle.

Limpidité du scénario parfaitement orchestré, également. Novembre 1938 en Catalogne, Max Fridman tente de retrouver un de ses compagnons des Brigades internationales. Il se joint à un groupe de journalistes venus couvrir le dernier baroud d'honneur des Républicains déjà vaincus. Six personnages témoins de la guerre civile montrent leur vraie nature. En périphérie de ce récit principal, se développe l'histoire plus large de la série : Qui en veut à Max Fridman ? Quel est le mystérieux complot qui le menace ? La grande histoire est habilement rappelée par quelques courtes séquences. Cette construction parvient à donner le sentiment de cette fin de guerre, de l'échec des idéaux démocratiques des Répu-blicains. La guerre est là, sans effet hollywoodien. Ce qui n'enlève rien à sa cruauté comme le rappellent les sacrifices discrets et courageux de deux groupes de soldats.

Délicatesse et subtilité d'un maître italien.

Gwael Bernicot

LE JOURNAL, TOME 4
LES RICHES HEURES

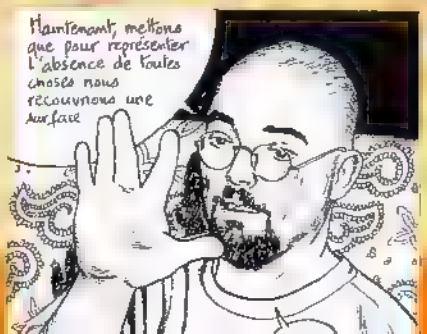
Scénario et dessin de Fabrice Neaud
Éditions Ego comme X

Prix du « P'tit Robert » au festival Quai des Bulles de Saint-Malo.

« Il n'existe pas de livre moral ou immoral Les livres sont bien écrits, ou mal écrits. C'est tout. » Oscar Wilde. Neaud fait vibrer d'émotions ses pages comme personne. Il écrit magnifiquement. C'est tout.

Son *Journal*, œuvre autobiographique, raconte différentes étapes de sa vie. À travers elles, il traite de questions philosophiques, intellectuelles et sentimentales, avec poésie, finesse et audace. Non sans une certaine provocation, Neaud affiche ses jugements sur ses proches, ses fantasmes et sa sexualité. Jouant sur une honnêteté extrême, il confère à son récit une intensité proportionnelle. Mais, son travail consistant avant tout à déterminer ce qu'il va nous cacher, peut-on vraiment parler d'honnêteté ? Pour illustrer son propos, Neaud ne se concentre en effet que sur certains moments de sa vie. De même, la fidélité affichée du dessin ne peut être garantie que par ceux qui connaissent les lieux et les personnes. Quant à la question encore plus cruciale de la véracité des faits... En fait, le lecteur est en droit de se poser la question : « Fabrice Neaud existe-t-il vraiment ? »

Une autre grande richesse de l'œuvre provient du questionnement intellectuel de l'auteur sur sa propre démarche. Comment représenter le réel en bande dessinée ? Neaud



ne cesse de tenter d'y répondre sans que cela n'enlève rien aux autres qualités de l'œuvre : une plume charismatique et poétique, un langage visuel aussi stylisé que sa prose et un sens du tempo exceptionnel. Emblématique est sa maîtrise du silence.

Si le dernier tome tranche avec les précédents, c'est par sa tonalité plus enthousiaste et sa retenue. À travers l'amitié, l'auteur trouve une forme d'apaisement qui se manifeste par une plus grande variété de thèmes, de tons dans la narration et de styles de dessin. Neaud y raconte notamment la réalisation de son premier tome et se livre à une longue réflexion sur son œuvre. Mais dans un exercice où la question est de déterminer ce que l'on va passer sous silence, consacrer tant de pages à décrypter son travail est l'aveu d'un sentiment de ne pas avoir été compris. Constat on ne peut plus regrettable tant le *Journal* est une œuvre majeure.

Florent Lepeytre

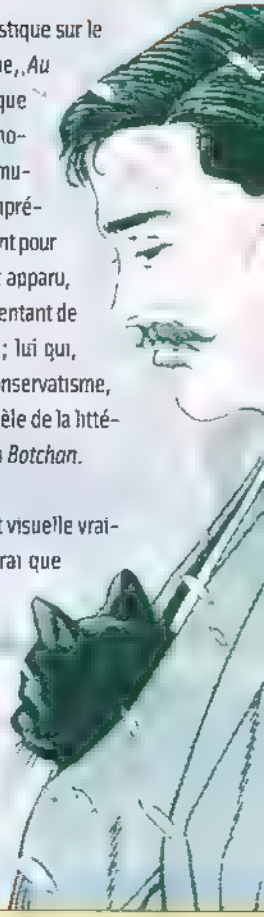
AU TEMPS DU BOTCHAN

Dessin : Jiro Taniguchi
Scénario : Natsuo Sekikawa
Éditions Seuil

Au temps de Botchan dresse le portrait d'un Japon en pleine révolution culturelle, divisé entre Conservateurs, revendiquant une tradition japonaise puissante et inaltérable, et Modernes, cherchant de nouvelles valeurs artistiques et morales dans le modèle de l'Europe occidentale. Soseki, auteur majeur de la littérature japonaise contemporaine, est un filtre à travers lequel le dessinateur Jiro Taniguchi et l'écrivain Natsuo Sekikawa décodent et exposent cette époque de transition. En suivant les déambulations de l'écrivain, on rencontre les figures intellectuelles et artistiques qui vont dessiner le Japon contemporain

Dans *Au temps de Botchan*, les images s'enchaînent suivant le modèle de la bande dessinée franco-belge, mais l'utilisation du petit format permet une audace dans l'organisation des cases qui impose un rythme particulièrement langoureux à l'histoire. L'équilibre des détails présents dans chaque case encourage le lecteur à suivre ce rythme. On laisse souvent glisser son regard sur une petite case sans décor pour s'arrêter, souvent émerveillé, sur une pleine page lumineuse et très soignée.

Ce travail sur la lumière, support de la fraîcheur et de l'élégance du dessin de Jiro Taniguchi, contribue aussi à rendre cette lecture apaisante. Après quelques pages de lecture, on peut presque sentir cette douce lumière qui baigne les héros, rayonner à travers les pages, pour éclairer chaleureusement votre visage. Grâce à ce travail fantastique sur le détail, la lumière et le rythme, *Au temps de Botchan* communique avec une grande efficacité l'atmosphère d'une époque, qui dissimule derrière le malaise une incompréhension du monde. C'est sûrement pour ses raisons que Soseki leur est apparu, ironiquement, le parfait représentant de cette génération en décalage ; lui qui, ayant prôné toute sa vie le conservatisme, deviendra après sa mort le modèle de la littérature moderne avec son roman *Botchan*.



D'une maîtrise narrative et visuelle vraiment éblouissante, je ne saurai que trop vous conseiller la découverte de ce livre qui présente l'histoire du Japon avec beaucoup d'ironie mais aussi de tendresse.

Stephane Beaujean

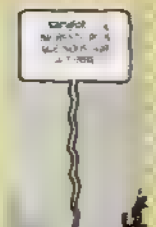
JIMMY CORRIGAN

Scénario et Dessin Chris Ware
Éditions Delcourt

Jimmy Corrigan n'est pas un super-héros, mais il en rencontre parfois. Après lui avoir dit « Bien joué, fiston ! », Superman - où plutôt l'acteur vieillissant qui l'incarnait à la télévision – s'est empressé d'emballer sa mère pour la soirée et de disparaître au petit matin.

A trente-cinq ans, Jimmy en paraît cinquante et promène sa carcasse voûtée de son appartement à son bureau, harcelé par les coups de téléphone intempestifs et tyranniques d'une mère envahissante. Il aimerait bien avoir une petite amie mais, avec son faux-air de Tintin fatigué, il ne rencontre guère de succès. Puis, un jour, il reçoit une lettre d'un père qu'il n'a jamais vu et qui signe « ton ami ». Jimmy décide alors de partir à sa rencontre sans prévenir sa mère. Un début de liberté.

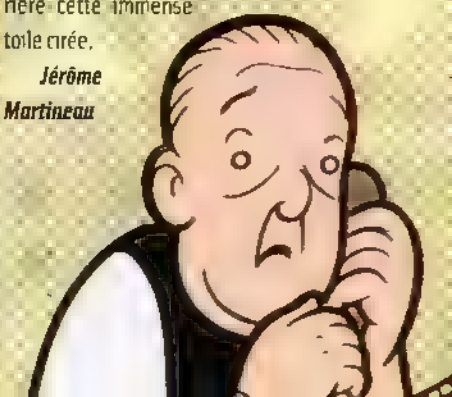
Jimmy va prendre l'avion pour le retrouver, puis un bus en pleine tête, pour se retrouver, lui, à l'hôpital. Mais rien de grave. Malaise, incompréhension, Jimmy ne comprend rien à ce père qu'il ne connaît pas mais apprend tout de son arrière-grand-père, de son grand-père, de Chicago et des États-Unis. Du coup, Chris Ware en profite pour faire le tour de la bande dessinée et explore tous les styles graphiques de l'histoire illustrée : un formidable voyage au cœur de l'image.



Jimmy Corrigan est « The Smartest Kid on Earth », le plus astucieux peut-être mais certainement pas le plus heureux. Ce livre est une balade au fond de la déprime humaine. Quand Superman – ou du moins un type en collants – se suicide du haut d'un immeuble en retombant sur le trottoir, Jimmy prend conscience que les rêves ne se réalisent pas toujours et qu'il est temps pour lui d'affronter la réalité. Un match dans lequel il ne part pas gagnant.

Dans les portraits qu'il brosse, Chris Ware n'est pas tendre. Il est d'autant plus féroce que ce Jimmy lui ressemble : névrosé pathologique et incertain. Pourtant, tout au fond, on trouve un peu de chaleur. L'humanité parvient à percer cette épaisse couche de neige et l'épiderme gras de ces personnages, un peu d'espoir dernière cette immense toile crée.

Jérôme Martineau



TORSO

Bendis et Andreyko
Éditions Semic

Des membres découpés. Des troncs démembrés. Du blanc jeté sur du noir. Une narration cinématographique qui n'a pas peur de perdre des doubles pages pour, dans un coin obscur, illustrer une scène. Pas de doute, il y a du Brian Bendis là-dessous. L'étoile montante américaine, très largement reconnu (hors-Atlantique, crève une nouvelle fois les bulles pour s'imposer dans une bande dessinée moyen format. Accompagné d'Andreyko à la plume, une fois n'est pas coutume, il dessine.

Loin des super-héros de *Powers*, l'histoire s'ancre dans l'Amérique des années 30 et s'inspire d'un fait réel : les crimes du premier serial killer américain à Cleveland, une sorte de Jack l'éventreur qui s'attaque aux misérables agglomérés dans la banlieue insalubre de la ville. Deux policiers mènent l'enquête, bientôt encadrés par un Eliott Ness au sommet de sa gloire : Capone est sous les verrous et la seule évocation de son nom suffit à faire rendre les armes.

L'histoire ne serait pas intéressante outre mesure si elle n'était pas étoffée par la présence de personnages denses qui prennent vie sous le trait des auteurs, et par la peinture très précise d'une période trouble : l'Amérique est en pleine prohibition, la police et la politique sont corrompues, la crise de 1929 a laissé ses cicatrices dans une population désenchantée. Les dessins nets et fluides de Bendis, mêlés à des photographies d'époque, sont cadrés dans un style à présent connu : de larges cases succèdent à des plans courts, les situations semblent jetées sur le papier. Nous tournons la page, happés par une intrigue qui nous paraît à présent classique, tant les livres, films, voire faits divers sur le sujet nous sont familiers. Si l'intrigue peut décevoir par un dénouement essoufflé – mais il s'agit d'un fait réel – la prouesse des auteurs consiste à nous captiver comme à la première fois.

Joël Bloch

GARDUNO, EN TEMPS DE PAIX

Scénario et dessin de Philippe Squarzoni
Éditions Les Requins Marteaux

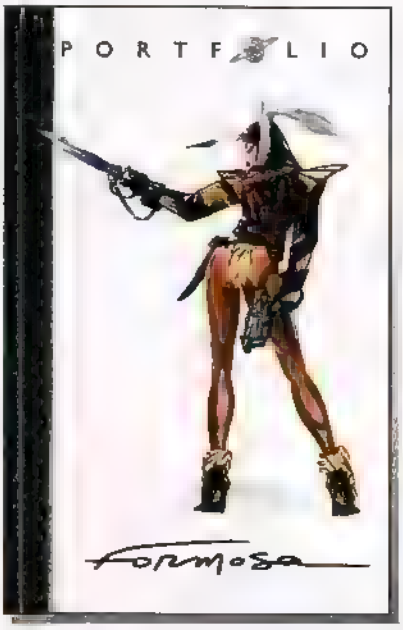
La BD repousse ses limites. Depuis quelques années déjà, on s'était habitué à la voir lorgner du côté du journalisme avec les œuvres de Joe Sacco, Etienne Davodeau ou dernièrement Patrick Chappatte (Cf. Brèves). Avec *Garduno*, on entre dans la dimension de l'essai et du militantisme. Entre autobiographie, reportage et profession de foi, Philippe Squarzoni pointe du doigt les méfaits de la mondialisation. Inspiré par les thèses développées par le *Monde Diplomatique* et l'association ATTAC – dont il est membre – il bat en brèche les idées reçues, le dogmatisme ambiant de la déréglementation et du « libre marché, nouvelle loi de la gravitation, nouvel ordre naturel » prétendu « modèle adapté au bonheur de l'humanité ».

Ses traits font souvent mouche : « Je ne crois pas que les journalistes soient des idéologues malveillants : s'ils se comportent comme conditionneurs, ce n'est pas par volonté de conditionner mais par ce qu'ils sont eux-mêmes conditionnés, à un degré que la plupart ne soupçonne pas. » Son livre se révèle extrêmement juste et captivant dès qu'il réussit à prendre du recul par rapport à son sujet ou au contraire colle à son vécu, à ses questionnements personnels : « L'impossibilité d'agir ne doit pas se transformer en caution morale et servir de justification à une participation passive. » Mais parfois, lui qui fustige « l'air du temps » se laisse aller à des raccourcis un peu rapides et qui peuvent desservir un discours pourtant pertinent. On aimerait à l'opposé qu'il s'attarde davantage sur ses expériences de militant de la paix en Croatie ou au Chiapas pour donner plus de corps à sa démonstration. Ce sera sans doute pour le second tome.

Les Albigeois des Requins Marteaux avaient pour habitude de tester les limites de l'humour. S'ils en viennent à défricher des territoires narratifs inexplorés comme avec ce très beau Garduno, ils ne tarderont pas à remplacer certains de leurs glorieux aînés éditeurs indépendants, assoupis avec le temps, à l'avant-garde du 9ème art.

Vincent Henry

Gil Formosa, par sa grande diversité de styles, est reconnu pour sa parfaite maîtrise du dessin sur informatique. **Semic De Luxe** présente de superbes illustrations en planches séparées, parmi lesquelles des dessins du *Chevalier Cargal*, de *Robur* et des inédits.



Format 24 x 36 cm
23 planches couleurs + 4 planches croquis
sous pochette cartonnée rigide à rabats

Tirage limité • En librairies fin janvier 2003

COMICS US
MARVEL, DC COMICS, IMAGE,
DARK HORSE, CROSSGEN,
SLAVE LABOR, SIRIUS,
ONI PRESS, BONGO,
FANTAGRAPHICS, BLACK BULL,
ABSTRACT, AVATAR...

VF
SEMIC BOOKS,
100 % MARVEL
ET TOUTES VF !

COLLECTIBLES
TOYS ET STATUES : Mc FARLANE,
TOYBIZ, DC DIRECT, KAIYODO,
LORD OF THE RINGS, BOWEN,
MOORE, DYNAMIC FORCES,
MARVEL SELECT, ATTAKUS,
MAIS AUSSI DES LITHOS,
DES POSTERS...

ASTRO CITY

22, RUE MASUREL
BP 137
59027 LILLE CEDEX
T. 03 2055 1010
F. 03 2055 2838
astrocity@astrocity.fr

CATALOGUE VPC MENSUEL GRATUIT SUR SIMPLE DEMANDE

SUIVEZ L'ACTUALITE DES COMICS US CHAQUE SEMAINE SUR :
www.astrocity.fr

LARCENET
UN AUTEUR EN QUÊTE DE PERFECTION

MANU LARCENET N'EST PAS L'AUTEUR LE PLUS CONNU SA GÉNÉRATION. NI SANS DOUTE LE PLUS DOUÉ. MAIS C'EST UN MALADE DE PERFECTION. QUI BOSSE SANS RELÂCHE, EXPLORE SANS LIMITE, OSE SANS TABOU. ET SE FORGE AINSI UN STYLE ET UNE ŒUVRE DES PLUS REMARQUABLES DE LA BD ACTUELLE.

BON RETOUR AU PAYS DES MONSTRES GENTILS
OUAIS C'EST UN PARADIS !
Mais
...Mais vous êtes un chien !!!
Je suis content d'apprendre que vos longues années d'études scientifiques n'ont pas été vaines
la loi des séries
Larcenet

Fluide, premier amour déçu

Calliope : Comment as-tu commencé à faire de la BD ?
Manu Larcenet : J'ai commencé à dessiner des BD quand j'avais 10 ou 12 ans. Mais je n'ai commencé à en vivre qu'en 1994 en publiant mes premières planches à *Fluide*

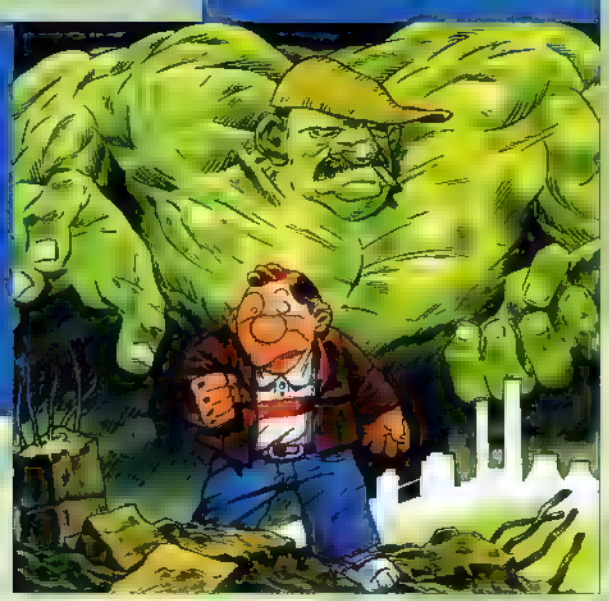
Calliope : Avant d'entrer à *Fluide Glacial*, que faisais-tu ?
Manu Larcenet : J'ai un peu galéré, j'habitais en squat... À l'époque, c'était surtout la musique qui m'intéressait. Je faisais la BD en dilettante. Et puis quand mon groupe s'est arrêté, je m'y suis mis plus sérieusement.

Calliope : Quel genre de musique et de chansons ?
Manu Larcenet : Plutôt Punk avec des textes revendicatifs et politisés.

Calliope : Comment es-tu rentré à *Fluide Glacial* ?
Manu Larcenet : Depuis que j'avais 15 ans, j'envoyais tous les 6 mois mon boulot à tous les éditeurs. Sans jamais recevoir de réponse de leur part. Jusqu'au jour où *Fluide* les a acceptées à conditions de refaire certaines choses.

Calliope : Pas mal de tes copains travaillent également à *Fluide*. Les auteurs du journal, c'est une vraie équipe ?
Manu Larcenet : Avant, oui. Maintenant, quand je vais au bouclage, je ne reconnais plus personne. Les rituels se sont perdus. J'ai mis super longtemps avant d'être invité au bouclage, c'était une sorte d'adoubement, c'était génial. Ce que j'aimais, c'était de pouvoir déconner dans les marges du journal. Mais, comme le reste, c'est parti en couilles. Et avec les rachats successifs et les gens qui se profilent, cela risque d'être encore pire les prochaines années.

Calliope : C'est donc lors des bouclages que tu t'es fait tes copains ?
Manu Larcenet : Oui même si, à part Gaudelette, je vois très peu de dessinateurs en dehors des bouclages. Mais c'est vrai qu'on s'appelle pas mal.



Calliope : Tu resteras encore longtemps fidèle au journal ?

Manu Larcenet : Je ne sais vraiment pas. Tout va dépendre de l'attitude de la nouvelle équipe éditorale. Et le moins qu'on puisse dire, c'est que ça ne s'annonce pas sous les meilleurs auspices. Déjà dans ma tête, je n'écris plus des

histoires pour *Fluide* mais des albums, ce qui n'a rien à voir. Simplement, je m'arrange pour le découper en plusieurs épisodes pour le journal. La prépublication ne serait pas une obligation, je ferais peut-être directement des albums... Et puis avec le rachat de Flammarion par Rizzoli et l'arrivée de gens en costume-cravate, peut-être vais-je être viré un jour ou l'autre...

Calliope : Tu es pourtant un auteur connu.

Manu Larcenet : Coyote ou Binet rapportent du fric. Moi, je ne vends pas suffisamment d'albums pour être protégé. On est tous inquiets parce qu'on ne sait pas du tout ce que veulent ces gens.

Calliope : C'est pour cette raison que certains auteurs de *Fluide* sont passés chez *Spirou* ?

Manu Larcenet : Globalement, c'est plutôt l'inverse qui s'est passé. Avec Gaudelette, on a été à *Spirou* parce qu'on voulait faire des histoires pour les enfants. À part nous, il y a Thinet et c'est tout. Les gens partent rarement de *Fluide* définitivement.

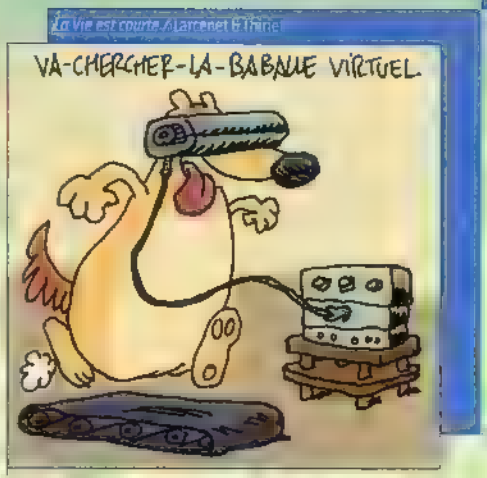
Un détour chez Glénat

Calliope : Les premières années, tu te consacrais donc entièrement à *Fluide Glacial*.

Manu Larcenet : Non, je réalisais en même temps *30 Millions d'imbéciles* et *Ni Dieu, ni Maître ni croquettes* pour la collection humour de Glénat

Calliope : Comment s'est terminée ta collaboration avec eux ?

Manu Larcenet : De manière très désagréable : un jour, Camano m'a convoqué pour me dire que j'étais un con. Sur le moment je n'avais rien compris. Plus tard j'ai réalisé que j'avais dû dire en dédicace que mon livre était vraiment de la merde, que ces paroles avaient été colportées et que ça n'avait pas dû plaire ! Pourtant je le pensais sincèrement et je le pense toujours, comme pour les trois quarts de mes livres. Et je n'y peux rien si Camano a compris : « je n'aime pas les éditions Glénat » à la place de « je n'aime pas mes livres... »



Calliope : C'est une série très réussie !

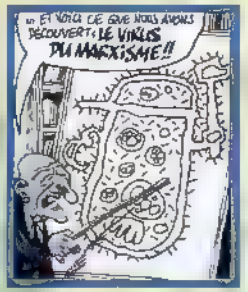
Manu Larcenet : Oui, elle est bien. Et surtout, elle abordait des sujets inhabituels pour *Spirou*.

Calliope : D'autres séries comme *Oscar* traitent également de sujets assez contemporains.

Manu Larcenet : Pas de la même manière. Les enfants ne sont pas des cons, ils comprennent très bien qu'on ait des opinions tranchées et qu'on les exprime. Je ne vois donc pas pourquoi on devrait toujours suggérer au lieu d'être frontal.

MA COLLABORATION AVEC GLÉNAT S'EST TERMINÉE DE MANIÈRE TRÈS DÉSAGRÉABLE : UN JOUR, CAMANO M'A CONVOQUÉ POUR ME DIRE QUE J'ÉTAIS UN CON.

Pedro le coati, héros pour enfants ?



Calliope : À partir de 1997, tu arrives chez *Spirou* avec le personnage de Pédro le Coati

Manu Larcenet : En fait, j'aurais préféré dessiner pour *Spirou* sans projet d'album, animer le journal. Mais comme il leur faut toujours des séries, avec Gaudelette, on leur a proposé Pedro.

Calliope : Vous, vous utilisez un univers animalier

Bib Baroud / Larcenet

PORTRAIT LARCENET

Bill Barbad / L...

Manu Larcenet : C'est la seule distance qu'on ait prise. Mais quand on veut parler de la peine de mort, on le fait sans détour. Alors, que ce soit des animaux ou des humains... Mais effectivement, le côté animalier nous a sans doute aidés à faire accepter nos histoires. Je me rappelle que, pour un hommage à *L'Agent 212*, je l'avais dessiné en train de torturer un arabe dans un commissariat. Je suis sûr que si je l'avais dessiné avec des animaux, le gag serait passé... En fait, non, même comme ça, je ne crois pas !

Calliope : Et puis Gaudelette et toi êtes portés sur l'animalier.

Manu Larcenet : Oui. Moi, ça vient de Gary Larson, c'est le premier à avoir montré qu'on pouvait être super drôle avec des animaux. D'ailleurs, j'ai repris plein de choses de lui.

Calliope : Comment écrivez-vous les scénarios ?

Manu Larcenet : Ensemble. Moi, je voulais arrêter dès la fin du premier album, mais pas Gaudelette. J'ai accepté de continuer à condition qu'on se fasse une bouffe pour chaque scénario. Soit au resto, soit chez lui car il cuisine super bien. On discutait jusqu'à ce que quelque chose émerge.

Calliope : Quel est ton problème avec Dupuis ?

Manu Larcenet : Les gens qu'on a rencontrés sont intéressés par un produit, pas par des artistes ou une œuvre. C'est juste « Est-ce qu'on va vendre ta série ou pas ? » Ils nous ont donné à signer des contrats de 50 pages d'où on a réussi à faire changer quelques trucs inacceptables qui montraient que l'Éditeur se méfiait à mort de nous... De manière générale, je n'ai pas ressenti assez d'intérêt pour moi chez Dupuis. Peut-être me suis-je trompé ou on ne s'est on pas compris... Je ne m'y sentais pas à l'aise.

Calliope : Tu as également dessiné 3 albums avec Thinet pour leur collection Humour Libre. Je les aime beaucoup et pourtant tu as été jusqu'à refuser un prix accordé au dernier tome...

Manu Larcenet : Le travail était amusant, les gags très drôles mais l'ambiance avec Dupuis s'était tellement pourrie que j'ai terminé contraint et forcé et que mes relations avec Thinet s'en sont trouvées affectées. Un souvenir cauchemardesque...

Presque / Larcenet

GAUDELETTE, L'AUTRE PAPA DU COATI

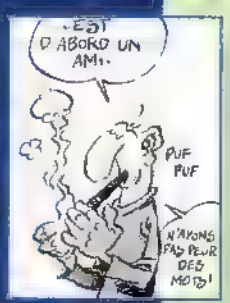
Avec Gaudelette, son complice de l'hilarant Pedro le coati, s'est instaurée une relation pleine de respect et d'admiration.

Calliope : Comment avez-vous fait connaissance ?

Gaudelette : On s'est rencontrés à la rédaction de *Fluide Glacial* où il venait d'être embauché pour illustrer la rubrique de Léandri intitulée « Le courrier des cochonnes ». Je l'ai trouvé très pâle, petit et gros.

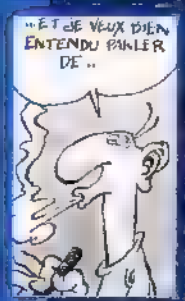
Calliope : Vous avez pas mal joué les guests-stars dans les histoires l'un de l'autre. Vous travailliez ensemble ?

Gaudelette : On travaille toujours ensemble. Personnellement, je pourrais m'en passer, mais il s'accroche et je le comprends: il a encore besoin de mon expérience pour se perfectionner dans le métier. Je ne peux pas l'abandonner maintenant car j'ai confiance, je sais qu'il peut s'améliorer. Mais ça peut être long.



Calliope : Tu es moins productif que lui, sans doute moins « fiévreux » ?

Gaudelette : C'est vrai, je suis moins productif parce que je privilégie la qualité à la quantité, c'est ma manière de respecter le lecteur. Mais chacun sa façon de voir, je ne juge personne.



Calliope : On trouve quelques points communs dans votre façon de dessiner des animaux. Qui a copié sur qui ?

Gaudelette : Je suis plus ancien dans le métier, c'est Larcenet qui a copié.

Calliope : D'où est venue l'idée de créer Pedro le coati chez Dupuis ? Au travers d'animaux, vous vous sentiez plus à l'aise pour traiter de sujet qui dérangent ?

Gaudelette : Au départ, c'était pour gagner de l'argent. On s'est dit que Franquin en avait gagné avec le Marsupilami. Alors on a cherché un animal qui soit jaune pour mettre toutes les chances de notre côté. De même on choisit des sujets un peu racoleurs car ça plaît au public et à notre éditeur côté chiffres de vente.

Calliope : Quand il a décidé de partir s'installer à la campagne, tu croyais à ses chances d'adaptation ?

Gaudelette : Oui, la campagne convient très bien à son tempérament bourru, empreint de bon sens paysan.

Calliope : Comment se passe l'éloignement ?

Gaudelette : Je vais mieux.

La vie des festivals / Gaudelette

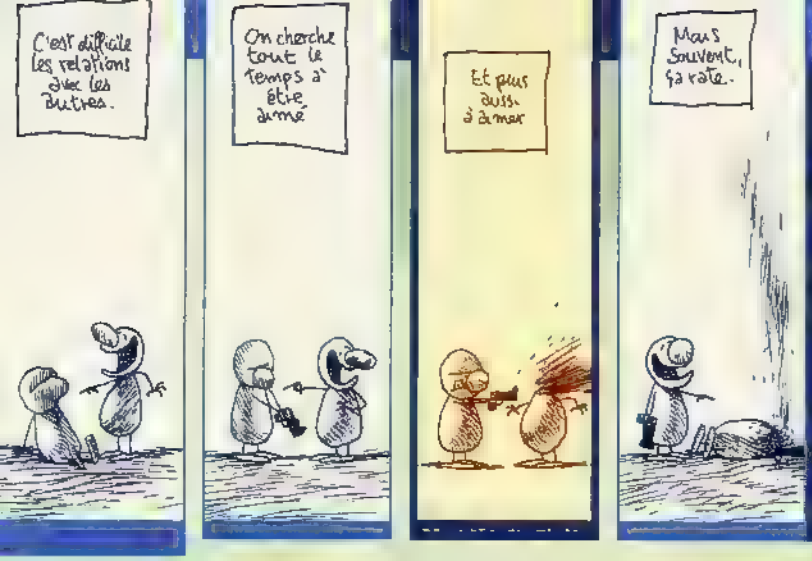
Les Rêveurs, porte ouverte sur l'introspection

Calliope : C'est à cette époque que tu as réalisé tes premiers travaux pour les Rêveurs...

Manu Larcenet : À l'origine, les Rêveurs publiaient un fanzine d'héroïc fantasy et de fantastique pour lequel j'avais déjà travaillé. Nicolas Lebedel, le responsable, était branché BD et fatigait un peu sur le fanzine. J'avais alors le projet de faire *Dallas Cow Boy* mais je ne me voyais pas le présenter aux grands éditeurs. Pas plus aux indépendants d'ailleurs car je venais de *Fluide* et avais donc un déficit d'image... Nicolas a accepté de créer une collection adaptée à mon livre et ouverte à d'autres auteurs. J'ai beaucoup de plaisir à travailler pour les Rêveurs, en toute liberté, sans personne pour me dire : « Tu es fou, ça ne se vendra jamais ! ».

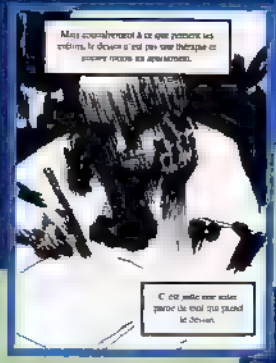
Calliope : Tu ne reçois pas d'avance pour tes livres ?

Manu Larcenet : Nicolas voulait me payer mais je préfère qu'on réinvestisse l'argent : 6 planches chez un gros éditeur me rapporteront autant que


C'est difficile les relations avec les autres.
On cherche tout le temps à être aimé
Et plus aussi à aimer
Mais souvent, ça rate.

ON FERA AVEC

L'album était épuisé, je n'avais pas réussi à le trouver avant l'interview. Et puis, par hasard, je tombe dessus : *On fera avec* paru aux Rêveurs il y a deux ans. Une confession sans fard où textes et dessins se répondent, se complètent : « La souffrance n'est pas un symptôme à évacuer mais plutôt le seul élément qui me structure ». Rares sont ceux capables de crier leur mal de vivre sans que leur propos ne fatigue, n'énerve ou pire, n'indifférie. Comme Manu Solo cité en préface, Manu Larcenet est de ceux-là. Avec des mots de tous les jours et des images simples, il entraîne le lecteur dans ses tourments internes, sans le relâcher, jusqu'à leur terme : « Je trouverai bien un autre sommet auquel m'attaquer. Et si ça ne suffit pas... on fera avec ! » Un livre qui transmet bien plus que ne pourrait tenter de le faire une simple interview...



tous ces albums-là, alors... Par contre les autres auteurs comme Carlos Nine ou Marc Lizano ont été payés. Pas énorme mais tout de même.. Malgré cela, on trouve difficilement de jeunes auteurs à publier. On reçoit parfois des projets intéressants mais qui nécessitent une remise en forme. Mais maintenant les jeunes sont « zarbi », ils refusent de retoucher à leur album... Moi, je considère qu'une BD doit au minimum être claire, pouvoir être comprise de tout le monde.

Calliope : Voyant les Sfar, Trondheim... ils pensent qu'il faut travailler au premier jet.

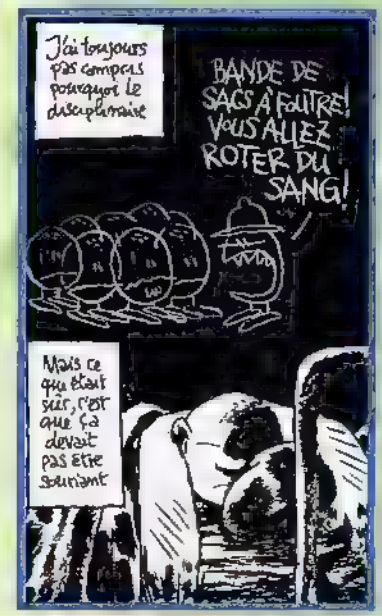
Manu Larcenet : Ils ont probablement raison. Ils oublient simplement que Sfar ou Trondheim ont dix à quinze ans de métier derrière eux, que Picasso ou Dubuffet ont attendu vingt ans pour faire dans le « spontané ».

Calliope : Tu es aussi critique avec les autres qu'avec toi même ?
Manu Larcenet : Oui, même si je ne me permets pas de dire du travail de quelqu'un d'autre ce que je dis du mien.

Calliope : Avec tes albums aux Rêveurs, tu as développé une veine introspective
Manu Larcenet : J'avais été marqué par certains bouquins comme *Approximativement* de Lewis Trondheim ou *L'Ascension du haut mal* de David B. qui montraient qu'en BD on pouvait parler de tout. Ils avaient ouvert des brèches, il me suffisait de les suivre

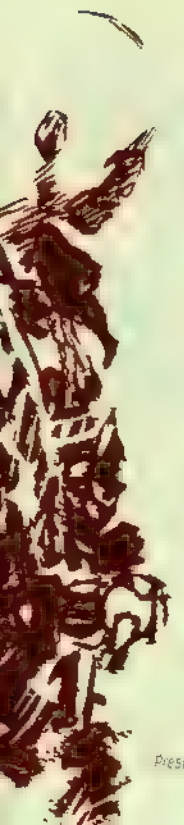
Calliope : Dans la préface de *Presque*, qui raconte ton service militaire, tu racontes avoir dû t'y reprendre à plusieurs fois...
Manu Larcenet : Je ne m'en rappelle plus mais c'est possible : sur *Le Temps de chien*, j'ai jeté douze pages... Je n'ai jamais réussi à ouvrir *Presque*. D'habitude quand je reçois mes livres, je les lis au moins une fois. Celui-là jamais : j'ai été trop loin en le faisant... Pas pour les lecteurs mais pour moi, je ne veux pas revoir certaines pages.

Calliope : Cracher sa haine n'aide pas à la calmer ?
Manu Larcenet : Au contraire. Je me demande même pourquoi, dans ces conditions, je fais de tels albums. Ce n'est pas clair du tout. Je suis une thérapie depuis très longtemps et je n'ai vraiment pas besoin de mes livres pour chercher au fond de moi même. C'est une expérience intéressante en terme de bande dessinée. Mais dont on ne sort pas indemne..


J'ai toujours pas compris pourquoi le disciplinaire
BANDE DE SACS À FOUTRE! VOUS ALLEZ ROTER DU SANG!
Mais ce qui était sûr, c'est que ça devait pas être souriant

Calliope : Dans quel état te mettais-tu pour faire ces bouquins ?
Manu Larcenet : Maintenant, je vis en couple, à la campagne, j'ai un rythme de travail plus raisonnable. Avant, j'évoluais en monde clos, je passais des journées entières à travailler... Un ensemble de facteurs qui me poussaient à faire de tels livres. Ils étaient très longs à accoucher parce qu'il me fallait tout réinventer. Je ne voulais pas réutiliser les codes de la bande dessinée traditionnelle et je me demandais comment les dessiner.

Calliope : Tu ne faisais rien d'autre ?
Manu Larcenet : Si, j'alternais avec des pages pour *Fluide*. Je travaillais de façon morcelée mais avec intensité.



GUY VIDAL, ÉDITEUR ET MENTOR

Manu Larcenet n'avait rencontré Guy Vidal – responsable éditorial des éditions Dargaud, ancien rédac-chef de Pilote – que très récemment. Mais une relation très forte s'était instaurée entre les deux hommes. Guy Vidal en expliquait les ressorts, quelques jours avant sa tragique disparition.

Calliope : Quelle est l'origine de la collection Poisson Pilote et de l'implication de Manu Larcenet ?

Guy Vidal : Le projet Poisson Pilote est né du fait que s'annonçaient dans le programme éditorial quelques bouquins qui nous sont apparus comme étant un peu cousins, bouquins de Trondheim, de Blain, de David B., des frères Le Gall et que nous avons jugé plus efficace de les réunir sous un même pavillon. Le « sacré morceau de chance en plus » a été que ces bouquins et ces auteurs se sont révélés être, pour la plupart, plutôt exceptionnels. Manu Larcenet en était, tout naturellement, même s'il n'était pas passé par la case « L'Association ».

Calliope : Comment as-tu fait sa connaissance ?

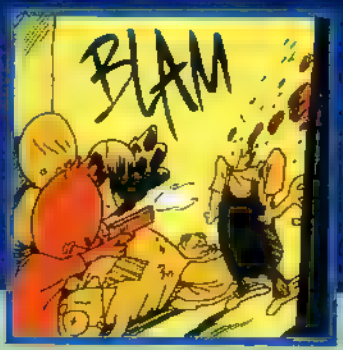
Guy Vidal : Si mes souvenirs sont bons, notre première rencontre a eu lieu dans un couloir d'hôtel à Angoulême. Il y avait là plus 300 personnes qui se bousculaient. Ce fut le coup de foudre entre Manu et moi ! Je blague... mais pas tant que de ça ! Il y a des gens qui disent plein de choses en un regard, quelques attitudes. C'est la sympathie, « le courant qui passe ». J'ai ressenti, jadis, des choses semblables avec des gens comme Pratt, Alexis, Lob et encore maintenant avec Christin ou Bilal.

Calliope : Est-ce particulier de « diriger » un auteur comme lui ?

Guy Vidal : De toute ma carrière, je n'ai jamais « dirigé » personne. J'ai toujours essayé « d'accompagner » les gens, d'abord en tant que chanceux (tout en sachant que c'est dangereux) premier lecteur puis en tant que passerelle entre un individu solitaire, l'auteur et une machine éditoriale forcément plus « froide ».

Calliope : Comment fait-on pour apprécier les projets d'un auteur qui ne fait pas de vrai synopsis ?

Guy Vidal : Il y a chez Manu, ce que j'apprécie le plus chez un auteur : une voix unique et une urgence par rapport à ce qu'il fait (Baru, en d'autres temps, m'a fait cette impression-là). Dans sa production pour Poisson Pilote, c'est lui qui prend tous les risques. Si je songe à *Temps de chien* ou à *Un combat ordinaire* (qui est à paraître), je l'ai vu se jeter dans un récit. Moi, je me disais : « où il va ? Ouh, là, là... » et j'avais peur qu'il ne se mette dans un mur. Et puis, non, il rebondissait, sortait une image magnifique, un dialogue dingue. Je riais ou j'avais la larme à l'œil. Je ne pouvais que le suivre.



Les Cosmonautes du futur © Larcenet & Trondheim

juste le questionner de temps en temps, « Tu crois que ? Tu n'as pas peur que là l'ellipse soit un peu rapide ? » À chaque fois, c'est un peu comme si je le voyais livrer un combat de boxe.

Calliope : Larcenet dis que tu contribues à faire sa culture, que vous avez de vraies discussions artistiques... Tu fais la même chose avec tous les auteurs ?

Guy Vidal : Je suis un autodidacte. Ce qui est un handicap, bien sûr, mais aussi une chance puisque on a toute la vie pour découvrir des trésors que tout le monde connaît mais dont on ne soupçonne même pas l'existence. Je lui ai offert dernièrement *Les Mémoires d'outre tombe* de Chateaubriand car on me les avait offert alors que j'avais plus de trente ans et que cette lecture m'avait bouleversé. Je me dis que Manu peut ressentir un choc identique. On transmet et on essaie de partager. Chez Dargaud (comme sans doute ailleurs), les éditeurs sont complètement impliqués dans la création : on accompagne les auteurs en faisant tout pour qu'à l'arrivée, les bébés, les albums, soient les plus « mignons » possibles.

Calliope : Ces livres t'ont permis de décoller graphiquement...

Manu Larcenet : C'est le format qui l'a permis. Je pouvais ne faire parfois qu'une seule case par page, j'avais le temps de balancer mes traits exactement comme je le voulais, quitte à recommencer vingt-cinq fois. Je pouvais oser des dessins quasi abstraits, sans aucune pression artistique ni éditoriale.

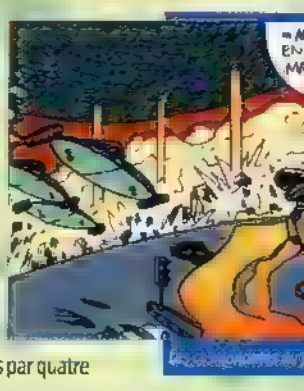
Les Cosmonautes du futur © Larcenet & Trondheim

Calliope : *L'Artiste de la famille*, ton dernier album aux Rêveurs paraît en comparaison plus posé et réfléchi.

Manu Larcenet : Oui, au contraire de mes trois premiers albums – *Dallas cow-boy*, *On fera avec* et *Presque* – c'est un exercice de style. Je voulais répondre à tous ces gens qui me disaient « Oh, la vie d'artiste, comme c'est bien ! » et, comme j'aime bien parler de ma gueule, je voulais le

JE VOYAIS EN POISSON PILOTE UNE SORTE DE PONT ENTRE FLUIDE ET LES RÊVEURS.

faire de façon autobiographique. Je me suis alors mis à écrire mon journal sans savoir comment j'en ferai un livre. Je voulais être libre graphiquement, ne pas nécessairement illustrer le texte. J'ai eu l'idée de faire des sorties imprimantes des textes et de dessiner autour, un peu comme dans les marges de *Fluide*, sans faire de crayonné, démarrant des fois par quatre traits sans savoir comment j'allais les rejoindre. C'est le moins lourd des livres que j'aie faits. Mais aussi le plus inutile. Je suis content de l'expérience mais maintenant je dois passer à autre chose.



Calliope : Après tes débuts aux Rêveurs commence la collection Poisson Pilote chez Dargaud.

Manu Larcenet : Un grand moment. Je me suis retrouvé à table avec Lewis Trondheim, David B., Joann Sfar, Guy Vidal, des gens impressionnants... J'étais déjà fan ! En plus à ma connaissance, c'était la première fois qu'un éditeur demandait l'avis d'auteurs sur la création d'une

Bill Baroud / Larcenet

collection. C'était inestimable. Je voyais en Poisson Pilote une sorte de pont entre *Fluide* et Les Rêveurs.

Calliope : L'occasion de plusieurs rencontres marquantes...

Manu Larcenet : Pour moi il y a eu deux rencontres vraiment marquantes : Lewis Trondheim et Guy Vidal.

Calliope : Alors que tu t'es brouillé avec nombre d'éditeurs, tu as au contraire développé une relation très forte avec Guy Vidal. Es-tu trop exigeant avec tes éditeurs ?

Manu Larcenet : Je ne pense pas, je demande juste qu'on ait un échange artistique. Et pour l'instant, il n'y a que Guy Vidal qui me donne ça. C'est un artiste qui a un réel amour de son métier. Alors que, de plus en plus, des éditeurs qui n'ont jamais lu de bande dessinée, nous vendent comme ils vendraient des paires de chaussures.

Calliope : Avec Poisson Pilote, tu as commencé à dessiner les scénarios d'autres : Lewis Trondheim pour *Les Cosmo-nautes du futur* et Patrice Larcenet, ton frère, pour *Les Entremondes*. Tu influes sur leur scénario ?

Manu Larcenet : Sur les *Cosmonautes*, pas du tout. Sur les *Entremondes*, beaucoup : mon frère plante un univers, des idées et moi je les transcris en langage BD.

Les Entremondes, Lazarr
Manu & Pat Larcenet

LES ENTREMONDES, SÉRIE ENTRE FRÈRES

Patrice Larcenet : Si ma mémoire est bonne, notre collaboration a commencé en 1996 avec *Raoul*, un jeu de rôles de ma conception que Manu a illustré. Puis il m'a proposé d'écrire des textes pour des recueils de dessins d'humour qu'il faisait pour Glénat (*50 Millions d'imbéciles et Ni Dieu, ni croquettes*). L'expérience était très amusante car on travaillait dans une ambiance plus que bon enfant même si Manu était déjà très perfectionniste.

ALORS ? ÇA FAIT QUEL EFFET DE SE TROUVER DE L'AUTRE CÔTÉ DU CANON POUR UNE FOIS ?
JE RÉALISE PAS...
MMMM ? UNE LÉGÈRE APPRÉHENSION, PEUT-ÊTRE ?

Puis pendant un temps, chacun a continué de son côté, lui dans les pages de *Fluide*, moi dans les jeux vidéos et les jeux de rôles.

Jusqu'au jour où il est venu m'annoncer : « Dargaud lance une nouvelle collection et voudrait que je fasse une série, plutôt genre fantastique. Je te propose d'en écrire le scénario ». Il a rajouté qu'il aimerait que l'intrigue se passe autour d'un Noir et d'un Blanc, sur fond de racisme. J'ai laissé passer quelques jours, couché quelques idées puis je suis retourné le voir. On a discuté, j'ai corrigé pas mal de trucs et nous sommes partis sur quelque chose de bien mais pas top. Le soir même il me rappelle : « J'ai réfléchi pour notre histoire et je trouve que c'est trop classique ».

Cela résume bien le bonhomme : il tourne et retourne les idées dans sa tête, repasse chaque détail au peigne fin et arrive enfin à ce qu'il veut, toujours inattendu. On s'est donc revu pour mettre au point l'histoire définitive et ça a donné *Lazarr*, le premier tome des *Entremondes*.

Pour *Les Eaux lourdes*, on a fonctionné de la même façon, mais sur un thème qui m'était plus personnel car issu d'un jeu de rôles que j'avais conçu. Du coup, il était encore plus exigeant sur la qualité tant du scénario que du dessin car, en incurable angoissé, il se demandait s'il arriverait, « avec ses bonshommes à gros nez » à rendre une ambiance plus graphique que celle de *Lazarr*.

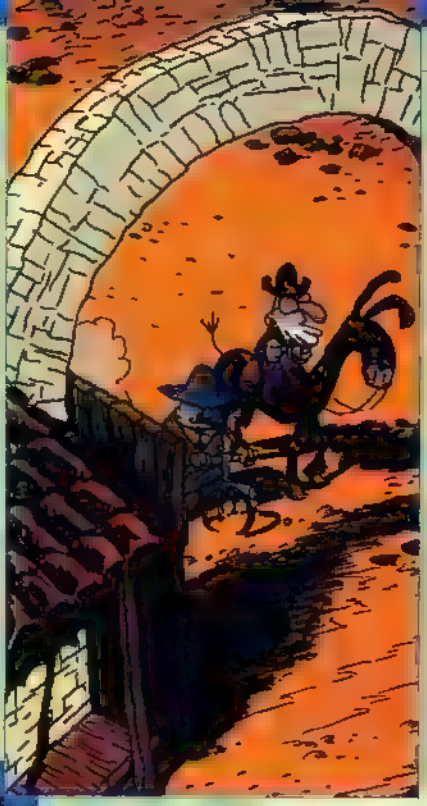
Je me rappelle encore des ses : « P'tain c'est de la merde mon dessin ! » alors que moi, je lui découvrais un trait nouveau et incisif qui collait à merveille. Jusqu'au bout de l'album – et encore maintenant – il a été très dur avec lui-même et en a vraiment chié pour le terminer. Mais je pense sincèrement que le résultat est à la hauteur ! Hein, Manu ?

Je suis fier d'avoir fait ces bouquins avec toi !!!

Patrice Larcenet

Les Entremondes, Lazarr Manu & Pat Larcenet

PORTRAIT LARCENET

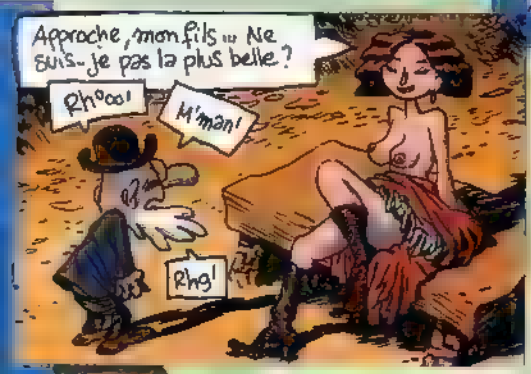


Le Temps de chien / Larcenet

Calliope : Quel plaisir trouves tu quand tu dois travailler, comme pour les *Cosmonautes*, à partir d'un story-board ?

Manu Larcenet : Celui de ne faire que du dessin. Avec deux albums des *Cosmonautes*, j'ai plus progressé graphiquement qu'en cinq ans d'auteur solo pour *Fluide*. Sur le scénario d'un autre, tu es obligé de dessiner des choses que tu ne t'imposerais jamais tout seul. Et j'ai même appris en terme de narration en regardant le travail – énorme - de Lewis

Calliope : Pour chaque *Entremondes*, vous allez développer un univers parallèle ?



Manu Larcenet : On devait(car la série risque de s'arrêter...) Je pense m'être planté en dessinant le tome deux de la série *Les Eaux lourdes* et je ne veux pas recommencer l'erreur. En plus Dargaud panique un brin parce que le prochain tome devait être un huis clos avec un seul personnage et que je suis incapable, comme toujours, de leur fournir un synopsis.

Calliope : Comment peux-tu estimer t'être planté ?

Manu Larcenet : Le style était bâtard, je n'étais pas assez à l'aise anatomiquement et narrativement pour que l'album se tienne. Quand je l'ai relu, je me suis dit : « Ce mec-là, il se fait violence mais ce n'est pas lui, il n'est pas sincère ». Le dessin n'est pas naturel.

Calliope : Moi j'y vois une fusion entre tes précédents styles.

Manu Larcenet : Oui mais une fusion ratée. Il y a des pistes mais l'ensemble est branlant.

Calliope : Le premier tome des *Aventures de Sigmund Freud, : Un Temps de chien*, constitue ton premier long récit classique en tant qu'auteur complet.

Manu Larcenet : Oui, et même si je ne l'aime plus tellement, il fera date car il m'a libéré de plein de choses. Du coup, les deux albums que j'ai dessinés depuis bénéficient d'une sorte de second souffle. Un nouveau cycle s'ouvre : avant je me situais dans un rapport de force, de caste avec certains auteurs que j'admirais. Je faisais le malin en jouant sur le second degré. Je me dis maintenant que je n'ai plus quinze ans et qu'il faut que ma BD suive ma vie. Avec l'âge je comprends un peu mieux ce qu'est la bande dessinée et surtout ce que je voudrais faire. Par exemple, je n'hésite plus à dessiner à la fois comme dans *Fluide* et dans *Presque*

Calliope : Et ta parodie se fait un peu plus philosophique...

Manu Larcenet : J'ai toujours eu cette préoccupation-là. Mais dans les cinq ou six pages de *Fluide*, il était très difficile de faire passer ce genre d'idées. Maintenant, avec les récits de quarante-six pages j'ai davantage le temps d'expliquer les choses.

LES COSMONAUTES DU DONJON

Adepte du Donjon

Calliope : Comment es-tu devenu dessinateur de la saga *Donjons* ?

Manu Larcenet : J'étais fan de ces séries et en parlais souvent avec Lewis au téléphone. Un jour, Joann Sfar et lui m'ont fait la surprise de m'appeler de chez Delcourt pour me proposer de dessiner un album. J'étais super-content.

Donjon Trondheim, Sfar & Larcenet

Manu Larcenet admire profondément Lewis Trondheim pour qui il dessine deux séries : Les Cosmonautes du futur et Donjon Parade. Et cela semble pour le moins réciproque...

Calliope : Lewis, comment a germé l'idée de travailler ensemble ?

Manu Larcenet : On s'était vaguement croisé de loin lors de festivals. J'ai encore l'image furtive de ce débile lançant par-dessus une baie vitrée des Mars, des Lions et des Carambars à une troupe de jeunes débraillés. Donc quand, plus tard, il m'a envoyé un email, je lui ai poliment répondu et de fil en aiguille une collaboration s'est mise en place sans que nous nous appelions puis sans que nous nous voyions, parce que bon, un type qui lance des carambars, ça peut être dangereux.

Calliope : Es-tu plus admiratif du Larcenet version Fluide ou version Rêveurs ?

Manu Larcenet : Presque et *Dallas cow boy* m'ont révélé que cet humoriste avait aussi un regard sur lui-même et sur le medium bande dessinée. En plus, créer sa propre maison d'édition pour se retrouver bien dans le caca, cela pousse à l'admiration.

Calliope : Quelle est l'origine des Cosmonautes du futur ?

Manu Larcenet : Nous voulions parler de paranoïa, la pousser à son extrême. Et ce sera encore pire dans le tome 3 pour s'achever en parano absolue dans le 4ème et dernier volume.

Calliope : Pourquoi réalises-tu tous les storyboards ?

Manu Larcenet : Parce que je suis paresseux et que c'est plus facile pour moi de dessiner un bonhomme qui fait un truc plutôt que de tout décrire avec des mots.

Calliope : Malgré le cadre fixé par le storyboard, parvient-il à te surprendre ?

Manu Larcenet : Mais je ne veux pas qu'il me surprenne, je veux qu'il obéisse, qu'il soit pieds et poings liés, qu'il soit ma chose...

Calliope : Tu n'aurais pas envie d'écrire un scénario avec lui ?

Manu Larcenet : C'est ce que je pensais qu'on ferait pour *Les Cosmonautes* mais je me suis bien fait pigeonner.

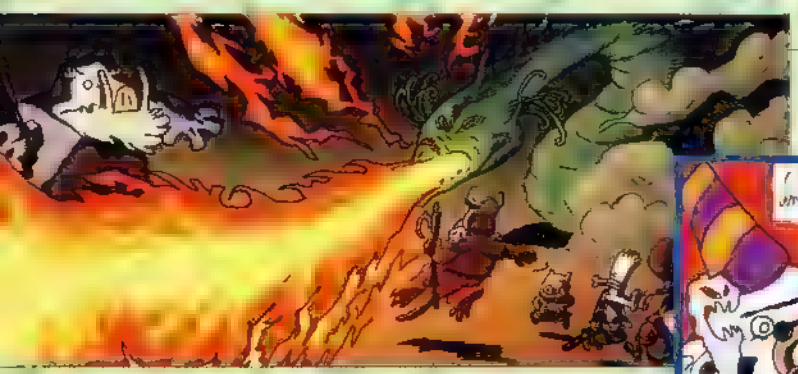
Calliope : Son éternelle insatisfaction est-elle motivante ou difficile à supporter ?

Manu Larcenet : Beuh... Je suis pareil. Donc ça fait un effet de miroir de l'âme très instructif sur moi-même.

Calliope : Crois-tu qu'il puisse devenir un très grand ?

Manu Larcenet : C'est pour ça que j'essaie de le vampiriser en faisant deux séries avec lui : il a ainsi moins le temps de développer ses projets personnels. La BD est un monde cruel : il faut être réaliste, ce sera lui ou moi.

J'ETAIS FAN DE LA SÉRIE DONJON ET J'EN PARLAIS AVEC LEWIS AU TELEPHONE



Calliope : Tu as quelle marge de manœuvre ?

Manu Larcenet : Minime : je reste très respectueux des albums déjà réalisés, des décors, des monstres. Et comme je suis bridé par tout cet existant, pour que mon travail soit intéressant je dois aller en profondeur, ce qui me permet d'affiner mon dessin.

Calliope : Ton premier album est le plus cartoon, le plus « propre » de tous tes livres...

Manu Larcenet : Mon style était très proche de celui de Lewis Trondheim. Et comme je savais que j'allais être mis en couleurs par Walter, j'ai cherché à lui préserver le plus de blancs possible. Je me suis rendu compte a posteriori que mon dessin n'était pas assez puissant pour ça et petit à petit je l'ai noirci davantage.

Donjon
Trondheim, Sfar & Larcenet

LARCENET DES VILLES ET FERRI DES CHAMPS

Pour son dernier album, Retour à la terre, Larcenet a collaboré avec Jean-Yves Ferri, homme de terroir, pour nous conter son emménagement de citadin à la campagne. Une vérité travestie – comme l'explique son complice – mais irrésistible.

ADMIRATION RÉCIPROQUE

J.Y. Ferri : Au-delà de nos divergences, je l'ai toujours senti très fraternel à mon égard. Larcenet « admire » très volontiers et se met a priori en retrait. Alors que, graphiquement, il n'a rien à envier à personne. Il aime à déclarer qu'il n'a pas de culture. Normal, il est plutôt du côté de ceux qui la font. Pendant que j'examine une idée sous toutes ses coutures, lui en a déjà tiré une douzaine de bons dessins. Tandis que je tente d'illustrer ce que je perçois, lui, perçoit ce qu'il veut faire en l'illustrant.

UN DÉMÉNAGEMENT À HAUT RISQUE

J.Y. Ferri : J'avoue avoir douté de sa capacité à vivre à la campagne. Une impression fondée sur ses premiers messages un peu hallucinés. Sa relative endurance, jusqu'à présent, prouve qu'il accomplit autre chose qu'une simple « mise au vert ».

LE BONHEUR, SIMPLE COMME UN COUP DE FIL

J.Y. Ferri : Nous donnons fréquemment de nos nouvelles, mais pas sur un mode très personnel. Plutôt un échange d'impressions ou d'états d'âmes sur le métier. Notre conversation rebondit facilement... d'où sans doute l'idée de collaborer professionnellement.

GÉNÈSE DU *RETOUR À LA TERRE*

J.Y. Ferri : A l'origine de notre livre, un dessin comme il nous arrive d'en échanger : celui-ci portait en germe la future couverture. On y a vu un thème jubilatoire et l'occasion d'une collaboration depuis longtemps évoquée. Pour trouver des idées, il me suffisait d'imaginer Larcenet dans son nouveau milieu et d'extrapoler sur les tendances supposées du personnage. J'aborde également un thème qui m'est plus personnel, celui du lien perdu avec la nature

MANU OU LA VRAIE VIE !

J.Y. Ferri : Le héros de ce *Retour à la terre*, c'est Larssinet, pas Larcenet ! Même si un des charmes de l'entreprise est de jouer entre nous à partir de pseudo matériaux « vrais ». Je porte l'entière responsabilité du scénario. J'ai juste demandé l'accord de Larcenet concernant certains des thèmes. Je lui envoyais des pages esquissées qu'il transposait rapidement. Seul à bord, j'aurais eu tendance à chipoter sur des détails. Lui, a su rester rapide et apparemment désinvolte, ce qui rend la lecture plus évidente.

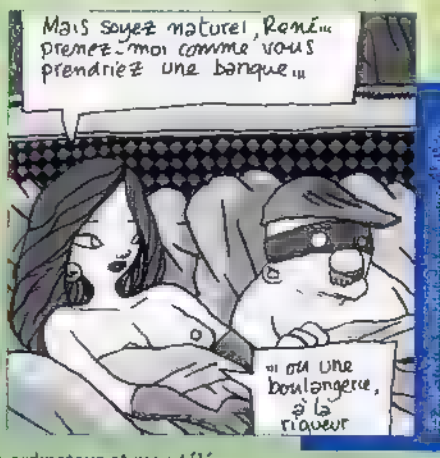
UN ENCHAÎNEMENT DE GAGS EN DEMI-PAGE

J.Y. Ferri : Au départ j'imaginais des gags à géométrie variable. Mais quand Dargaud s'est déclaré intéressé, on a opté pour des demi-pages. Ce format permet de bouger de minuscules détails ou à l'inverse de pratiquer d'importantes ellipses. Et, au final, de raconter une histoire dans un rythme soutenu sans devoir se soucier des intervalles logiques. Une foutue découverte pour nous deux.

Retour à la terre, fausse autobiographie

Calliope : *Retour à la terre*, ton dernier livre avec J.Y. Ferri raconte ton départ de Paris. Ta copine t'y avait contraint ?

Manu Larcenet : Elle avait trouvé du boulot là-bas. Alors j'ai franchi le pas, moi le banlieusard et je me suis dit : « Soyons fous, partons à la campagne ». A peine arrivé, j'ai commencé par planter une grande boîte aux lettres, connecter mon ordinateur et mon téléphone. Quand j'ai raconté ça à Ferri, il a ri et m'a renvoyé un strip par fax. Idem quand je lui ai dit : « Putain, la nuit est noire, ici ! » Au bout de quelques strips, on s'est dit qu'on pourrait en faire un album pour Les Rêveurs. Et puis en voyant c'était assez tout public, on a préféré le proposer à Dargaud pour que ce soit en couleurs et rémunéré !



Calliope : Ce n'est donc pas purement autobiographique ?

Manu Larcenet : Absolument pas. Certains faits sont réels mais Ferri brode énormément autour.

La Vie est courte / Larcenet & Thyne

La loi des séries / Larcenet

HA HA ! T'ES CUIT, MERLIN !
MERDE !! LES FLICS !
MAIS VOUS NE ME TENEZ PAS ENCORE, DAMNÉS SUPPÔTS DES LUTINS !
J'AI PLUS D'UN TOUR DANS MON SAC !!!

rendre ma vie tenable et éviter de me tirer une balle dans la tête, j'ai besoin d'une activité qui me fasse passer le temps sans me sentir la dernière des merdes. Et également qui touche les gens. J'ai besoin d'être lu. J'ai besoin de me perdre dans du trait, de construire, que ce ne soit jamais figé. Je n'ai jamais été aussi malheureux quand on m'a obligé à être figé comme à l'armée. Je dois apprendre chaque jour à vivre avec des souffrances pesantes et peux me consacrer entièrement à mon travail.

Calliope : L'album a été prépublié dans *La Vie* ?

Manu Larcenet : Oui, malheureusement ! On m'avait dit que ce n'était pas trop religieux, genre *Télérama*. Quand je l'ai lu, j'ai compris que je m'étais mis en porte-à-faux avec une partie de mon public, que je nuisais à la cohérence de mes prises de position

Calliope : Tu es devenu plus serein envers toi-même mais pas par rapport au monde.

Manu Larcenet : On ne peut pas être serein par rapport au monde. Comme aimait le dire un oncle à moi : « Si vous avez des certitudes, c'est que vous êtes mal informés ». J'adore cette phrase !

« VOUS ÊTES DONC RECONNU COUPABLE D'AVOIR FAIT COURIR BOB, SULTAN, REX, SUM ET GEORGES DANS DES CIRCUITS POUR ALLER CHERCHER UN LAPIN MORT, ET »
PSST ! GEORGES ! REMETS TA CAPUCHE !

« SI VOUS AVEZ DES CERTITUDES, C'EST QUE VOUS ÊTES MAL INFORMÉS ». J'ADORE CETTE PHRASE !

Rythme de vie, rage de dessiner

Calliope : Au début, tu ne travaillais que pour *Fluide* alors que maintenant tu sembles te multiplier. Tu as changé de rythme de travail ?

Manu Larcenet : Oui, maintenant que je vis en couple, je travaille moins ! Mais avec la bouteille, je fais les choses un peu plus vite. J'ai toujours dessiné environ une page par jour : quand je ne travaillais que pour *Fluide*, il pouvait m'arriver d'avoir jusqu'à trois albums d'avance …

Calliope : Si tu trouves la sérénité, tu risques de perdre la flamme ?

Manu Larcenet : Je ne crois pas que le malheur ou la souffrance fassent tout. Même si enfant, je n'avais pas connu cette souffrance, j'aurais sans doute dessiné. Simplement, je raconterais autre chose. Quand j'ai commencé mon analyse, je me disais : « Si je guéris, je ne vais plus rien avoir à faire de ma vie ». En réalité, j'ai encore plus de rage d'écrire et de dessiner aujourd'hui car je me dégage

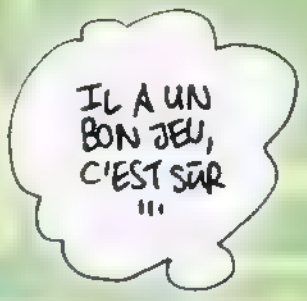
Admiration et influences

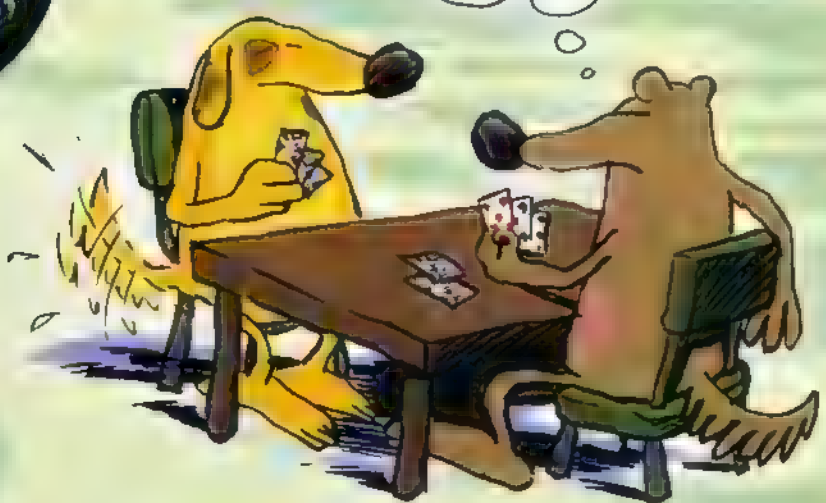
Calliope : Dans *L'Artiste de la famille*, tu parles de ton admiration pour certains auteurs.

Manu Larcenet : Je regrette d'avoir cité Blain. À sa place,

Calliope : Tu as un besoin viscéral de dessiner ?

Manu Larcenet : Quand je n'ai pas mes planches, je tourne en rond. Dans *L'Artiste de la famille*, j'essaie justement de faire comprendre que faire du dessin n'est pas toujours une joie, mais aussi beaucoup de souffrances. Si je comprenais d'où provient ce besoin de dessiner, j'aurais fait une grande partie du chemin. Pour





Bd Boraud / Larcenet

PORTRAIT LARCENET

Le Combat ordinaire / Larcenet

j'aurais été gêné. N'empêche, dessiner une page de *Donjons* en essayant de comprendre le trait de Blain a été une expérience hyper-enrichissante. Normalement, on le cache parce que c'est mal. Moi j'ai eu envie de le dire : « Oui, je copie ! » Mais au moins, j'apprends des choses..

Calliope : Au départ, ton influence majeure, c'était Crumb ?

Manu Larcenet : Non pas vraiment. Au tout début, il y a eu F'Murr. Quand j'ai découvert *Le Génie des alpages*, je devais avoir dix ans, je n'y comprenais rien mais j'adorais. Le dessin est monstrueux. Ensuite il y a eu Conrad, Moms et puis Goossens, Blutch.

Calliope : Maintenant, tu fais un peu partie de la bande à Trondheim, Sfar ?

Manu Larcenet : Lewis Trondheim est un auteur et un homme qui me touchent profondément. Par contre, si je suis fasciné par le travail de Blain, Sfar, David B., je suis en total désaccord avec plein de choses qu'ils ont expliquées dans le torchon de Dayes, *La Nouvelle Bande dessinée*. Par exemple, que si tu ne dessines pas d'après nature, t'es une merde, qu'il ne faut surtout pas puiser ses influences dans la bande dessinée... Je ne partage pas ce genre de dogme. Je ne leur reproche pas d'avoir ces idées-là, je leur reproche de dire qu'il faudrait que je les aie, moi, pour devenir un tant soit peu digne d'intérêt. Ma culture de base est la BD, je ne suis pas un littéraire, j'ai découvert Céline à trente ans. Nous ne sommes pas issus du même milieu. Sfar est très cultivé mais c'est une culture très spécifique qui ne rentre que très peu en contact avec la mienne, par exemple. Ce sont des gens dont j'adore les livres. Mais nous ne sommes pas potes.

Projets

Calliope : Tu travailles sur quoi en ce moment ?

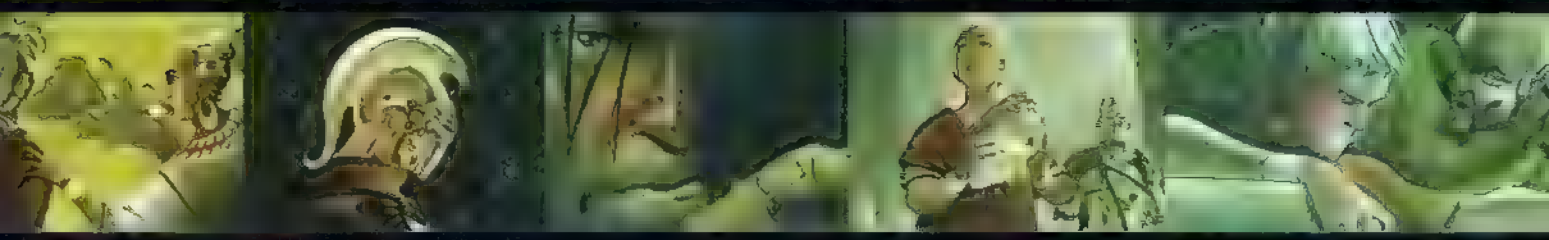
Manu Larcenet : Je boucle un album très important pour moi qui s'appelle *Le Combat ordinaire*. C'est un récit de fiction qui s'appuie sur des éléments autobiographiques. Mais il ne sortira que dans un an pour éviter que la Poisson Pilote ne devienne la collection Larcenet ! Sinon je travaille à la suite du *Temps de chien* : ce sera *Une rocambolesque Aventure de Vincent Van Gogh* intitulée *La Ligne de front*. Ce sera un truc à la Tardi, sur 14 18. Après j'aimerais écrire sur Attila. J'ai déjà plein d'envies. C'est un peu comme à *Fluide*, sauf que là j'ai 46 pages au lieu de 6 !

Propos recueillis par Vincent Henry

D'Ac Raou... Le jeu de rôle

Une rocambolesque Aventure de Vincent van Gogh / Larcenet

QUI SAUVERA LA ROME GALACTIQUE ?



LE SPACE OPERA BARBARE DE

valérie mangin - aleksa gajic

LE FLÉAU DES DIEUX

tome 3 urbi et orbi

DISPONIBLE EN LIBRAIRIE

© GÉRONIMO / MANGIN / GAJIC

soleil

ENTREZ DANS LA SUPRÊME IMMERSION

www.soleil-fosite.com

INCONTOURNABLE

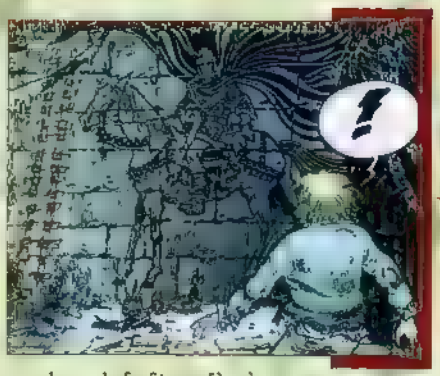
MAKYO & VICOMTE

BALADE

UN PHOTOGRAPHE, DEUX FEMMES, UN ROYAUME PERDU. PIERRE MAKYO ET LAURENT VICOMTE NOUS BALADENT AU BOUT DU MONDE, AU BOUT DE L'ESPOIR, DU RÊVE ET DE L'AVENTURE HUMAINE. UNE BANDE DESSINÉE DE LAQUELLE ON RESSORT RÊVEUR ET NOSTALGIQUE. REMUÉ.

AU BOUT DU MONDE

Le bout du monde n'est pas loin



Arthis Johnon est photographe. Un peu lunaire, il disparaît parfois sans donner de ses nouvelles. Au grand désespoir d'Anne, son amie qu'Arthis traite avec légèreté : en ce moment, Arthis est maussade et a simplement envie de prendre des photos. Au Bout du monde. Non, il ne s'agit pas d'un pays lointain et exotique, mais d'un marais en rase campagne française. Immense, la brume y enveloppe la forêt, confère à la réalité un voile de surnaturel. À tel point que les habitants de la région l'ont surnommé « le Bout du monde ».

UN DESSIN ÉLÉGANT ET DÉLICAT AU SERVICE DE LA MAGIE SOMBRE DU SCÉNARIO

C'est une histoire qui commence comme un film intimiste français : un homme maussade, l'amie éplorée, une auberge, un vieux docteur qui cherche sans relâche son fils égaré, la belle brune au visage fugace qui semble en tous lieux précéder Arthis. Une fable sur le retour à la nature, le ressourcement au vert... qui bascule rapidement au cauchemar ! La brune énigmatique est enlevée, Arthis est également fait prisonnier. Il se réveille dans un univers carcéral qui tient plus du médiéval que de notre siècle, où les hommes, hagards, ignorent qui les retient, et pourquoi. Un pénitencier qui évoque le film *Midgnight Express*, broie le lecteur par l'injustice flagrante et l'impuissance des détenus. Certains se sont résignés dans la durée, d'autres continuent à croire. La vie s'est organisée, le microcosme reproduit les luttes de pouvoir de nos sociétés. Pour Arthis, seuls un

visage ceint de longs cheveux noirs, un regard azur complice entraperçu au détour d'un chemin lui permettent de garder l'espoir.

Makyo et Vicomte pré-publient le premier tome en 1981 dans les premiers numéros de *Gomme*, magazine jeunesse de Glénat. Au vu du sérieux de cette BD destinée à un public plus adulte, la suite paraît dans le magazine *Circus*, toujours chez Glénat. Quatre tomes voient le jour et constituent un cycle majeur et incontournable tant par l'élégance du dessin que la magie sombre du scénario.

UN ROYAUME OÙ LE TEMPS A GLISSÉ SANS AVOIR DE PRISE

Poésie sombre et fantastique

Les auteurs nous plongent dans un royaume où le temps a glissé sans avoir de prise. Un récit en apparence sombre bascule dans le fantastique. Se mêlent des personnages incroyables, le roi fou qui chaque matin se réveille amnésique, bercé par ses trois mémoires lancinantes, un fils bâtard et fourbe, qui d'après la prophétie ne peut rien contre son père, les trois ennemis du royaume, qui se réunissent et intriguent. Tous s'agitent, guerroient tandis que le peuple se tait, les femmes n'accouchant que de mâles depuis la disparition de la reine. Les destins se croisent avec fureur, tandis que le joueur de flûte invisible et insaisissable, redonne l'espoir au peuple incrédule, par sa mélodie d'un autre monde.

La poésie se mêle au surnaturel, les superstitions et les légendes prennent vie sous le dessin gracieux de Vicomte. Le graphisme évolue à mesure des tomes de la série : au départ les traits sont presque naïfs. Peu à peu, les personnages gagnent en volupté, le dessin à la fois souple et précis acquiert sa maturité et caresse le regard. Le graphisme sert parfaitement des personnages en demi-teintes : Arthis n'est pas très sympathique, le roi pas tout à fait fou, les femmes pas tout à fait franches... Vicomte dépeint un habile jeu de regards entre amants jaloux, femmes amoureuses et rivales. Car c'est bien l'amour qui est au cœur de cette *Balade au Bout du monde*, cette constante immuable qui, à travers les siècles, est au cœur des passions.

Pierre Makyo ressuscite *Balade au Bout du monde* cinq ans plus tard, avec Kerascoët au dessin, pour créer un deuxième cycle, puis un troisième avec Faure. Le lecteur dont le premier cycle a laissé un goût âcre dans la bouche, la tête emplie d'images de batailles, de soif inassouvie et de poésie sombre, sera peut être déçu. C'est bien ce goût amer, ce picotement derrière l'échine qui donnent aux premiers tomes de cette œuvre sa dimension magistrale. On en ressort étourdi, les yeux perdus dans une brume onirique, les narines frémissantes d'une douce fragrance de nostalgie.

Joel Bloch

INTERVIEW LAURENT VICOMTE

***Calliope** : Les quatre tomes ont-ils été prévus dès le départ ?*

***Vicomte** : Le projet initial était un one-shot, au sujet d'un peintre découvrant un royaume oublié. C'était l'époque où *Les passagers du Vent* faisaient un malheur. L'éditeur Glénat a été séduit et a pensé que l'idée pouvait être développée. Pierre Makyo a repris entièrement le scénario. Au départ, la prison du premier tome n'existait pas.*

***Calliope** : Le dessin a beaucoup évolué entre le tome 1 et le tome 4.*

***Vicomte** : Je sortais d'un dessin humoristique, style *Spirou* des années 50, gros nez. *Clopin*. Il n'y a pas eu de travail préparatoire pour le premier tome de *la Balade* : le timing était serré, on ne pouvait pas laisser des pages blanches dans le magazine *Gomme* ! Ce qui explique qu'au début, les personnages sont bancals, c'est une catastrophe ! Les types se démontent les épaules, ils n'ont pas de tendons ! Mais il y a une énergie dans le trait. Il m'a été difficile de faire un compromis entre le dynamisme et la précision. J'ai eu le sentiment de perdre cette énergie dans la suite, je me suis fait piéger par le réalisme. Entre le début et la fin, le dessin est plus précis. Arthis est même plus beaucoup grand dans le tome 4 ! J'aime des gens comme Mézières, comme Tavel, qui font passer des histoires réalistes avec un dessin qui l'est moins. Mais pour servir l'histoire, il m'a semblé à l'époque qu'il fallait un dessin comme cela : plus fin, plus délicat.*

***Calliope** : Pourtant, ce dessin on le retrouve dans *Sasmira*.*

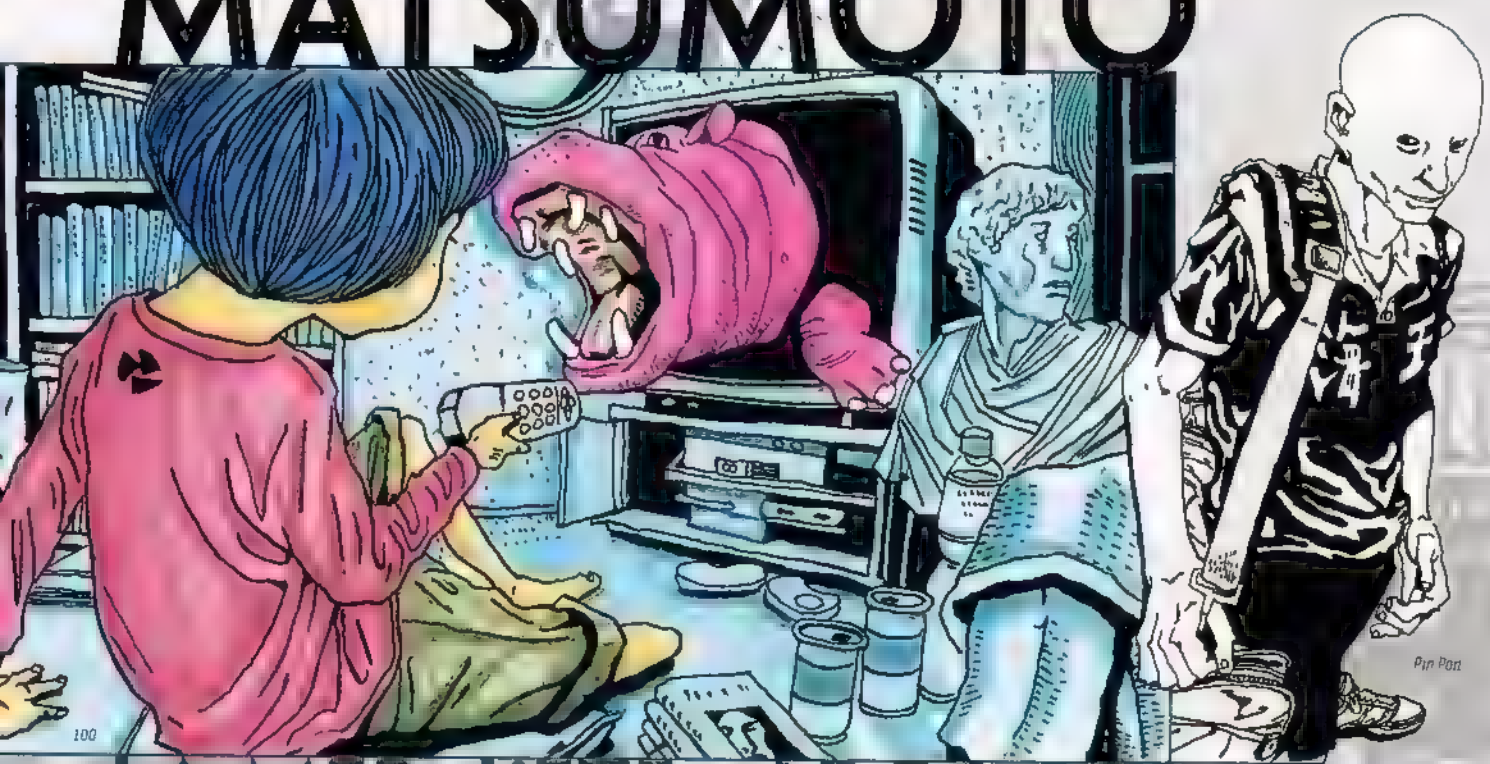
***Vicomte** : Je ne suis fait avoir, j'ai travaillé dans le même sens. Cela m'a un peu bloqué. Ceci dit, cela sert bien l'histoire, cela permet de raconter des histoires délicates. Je souhaite essayer à présent de revenir à quelque chose de plus dynamique tout en préservant ce graphisme.*

***Calliope** : Pourquoi n'avez-vous pas participé aux cycles suivants ?*

***Vicomte** : Au départ, *La Balade* était une trilogie, mais nous n'avons pas eu la place de finir en trois tomes. Un quatrième nous a paru nécessaire afin de développer le royaume. Je suis allé au bout de ce qui était prévu. La suite correspondait à une commande éditoriale très forte, mais j'étais déjà en train de travailler sur *Sasmira*. Il y aurait une proposition de suite plus proche du premier cycle, pourquoi pas ? Mais les cycles suivants doivent presque être considérés comme indépendants. Le public ne doit pas forcément chercher un trait d'union entre les trois cycles.*

PETIT, TAIYÔ MATSUMOTO RÊVAIT DE CES CHAUSSURES À CRAMPON QUI CLIQUETTENT SUR LE BÉTON. PUIS, PLUS GRAND, IL S'EST MIS À COURRIR APRÈS UN BALLON. CE N'EST QU'APRÈS QU'IL S'EST SAISI D'UN CRAYON ET, DEPUIS, IL NE CESSE DE RACONTER SES PROPRES HISTOIRES. CELLES DE GENS QUI NE PENSENT QU'À SE DÉPASSER, À TOUT VIVRE POUR L'INSTANT, COMME CEUX QUI N'EXISTENT QUE POUR CES 90 MINUTES D'EFFORT. D'AILLEURS, CHEZ LUI, LES AVIONS PORTENT SOUVENT LE NOM DE JOUEURS DE FOOT.

TAIYÔ MATSUMOTO

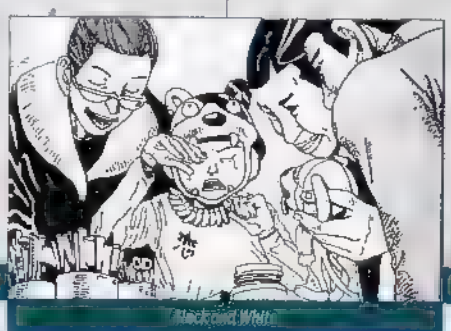


LA MER, L'ÉTÉ... LE FOOTBALL

Précoce, mais pas pressé

Taiyô Matsumoto est mangaka. C'est son métier depuis 1987, année où, âgé d'à peine 20 ans, il reçoit le prix « Afternoon » des jeunes auteurs, décerné par les éditions Kôdansha. Il ne lui en faut pas plus pour se résoudre à arrêter l'université et commencer à dessiner sa première histoire, Straight, publiée dans le magazine Morning du même éditeur. Quinze ans plus tard, ses mangas sont aux meilleurs emplacements dans toutes les librairies japonaises et l'auteur s'offre le luxe de dessiner à son rythme, loin des pressions des grosses machines éditoriales. Finalement, la vie est simple...

Tout au moins peut-elle le paraître si l'on omet de préciser que le jeune auteur japonais a dû se battre contre presque tous ses responsables éditoriaux pour conserver sa vision, qu'aucun de ses mangas n'a jamais connu de grand succès en terme de ventes et qu'il a fallu attendre les adaptations cinématographiques en 2002 de Aoi Haru (Printemps bleu) et Pin Pon (Ping Pong) pour que critiques et public s'accordent et reconnaissent son talent peu ordinaire de compteur d'histoires.



Influencé par la BD

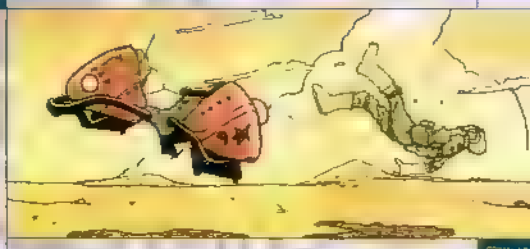
Contrairement au mot « manga » qui a fini par entrer dans les dictionnaires de langue française, « Bédé » ou « bande

Frère du Japon

dessinée » est encore loin de trouver une place dans le Kôjien, le dictionnaire de référence japonais. Néanmoins, sans le savoir, Taiyô Matsumoto a fait quelque peu avancer les choses.

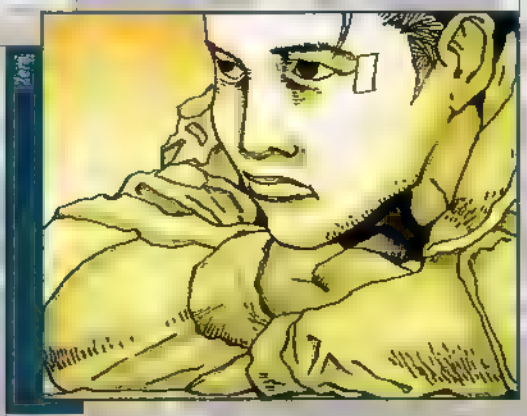
Une histoire de famille

A son retour, il change d'éditeur, passant de la Kôdansha à la Shôgakukan où il est encore aujourd'hui. Boxe, base-ball, ping-pong, hard-boiled... il s'essaie à de nombreux genres dans des histoires où quelques personnages au plus tiennent le haut de l'affiche d'un récit qui toume entièrement autour d'eux. Exception faite de Moebius, son travail a été fortement influencé par celui d'autres mangakas. Katsuhiro Otomo, auteur d'Akira entre autres, a marqué sans conteste la génération des lecteurs qui avaient entre 10 et 20 ans dans les années 80 dont fait partie Matsumoto. Dans toute son œuvre, on peut s'amuser à relever les hommages qu'il



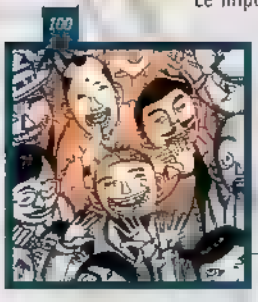
rend à Otomo par l'intermédiaire de détails dans ses dessins, des motifs choisis dans les tenues aux décors.

Après avoir dessiné Straight, Taiyô Matsumoto part suivre l'édition 1990 du rallye Paris-Dakar pour y trouver matière à créer une nouvelle histoire. Son périple accompli, il regagne Paris et avant de repartir pour son pays natal, il se rend dans une libraine il y découvre des ouvrages tout en couleurs, cartonnés et tombe sous le charme des dessins de Moebius. Il en parle encore aujourd'hui.



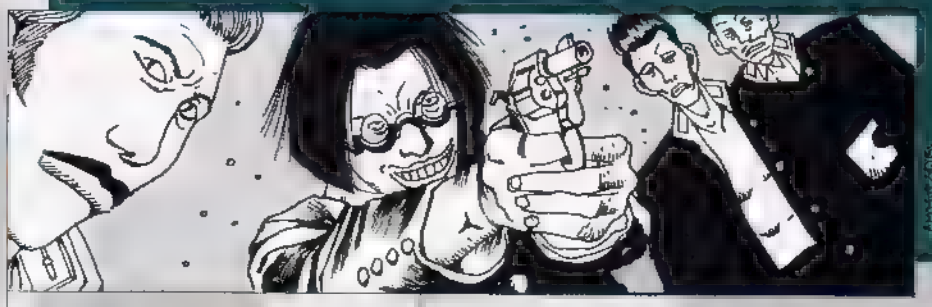
ON SE DEMANDE COMMENT L'AUTEUR DE BLUEBERRY A PU EXERCER UNE INFLUENCE IMPORTANTE SUR UN JEUNE AUTEUR QUI VIT À L'AUTRE BOUT DE LA PLANÈTE...

Suite à l'adaptation cinématographique de deux de ses mangas, le mangaka a été sous les feux de la rampe des médias et a répondu à quantité d'interviews. Il avait à chaque fois cité un certain Moebius au rang de ses influences les plus importantes. Et bien entendu, pour parler de Jean Giraud à des Japonais, il faut nécessairement expliquer le terme « bande dessinée ». On se demande comment l'auteur de *Blueberry* a pu exercer une influence importante sur un jeune auteur qui vit à l'autre bout de la planète, nourri aux Tezuka ou autre Ishinomori plus qu'aux Hergé, Goscinny ou Franquin. La réponse est presque anecdotique.



Pin Pon

PORTRAIT MATSUMOTO



Si Taiyô Matsumoto a été marqué psychologiquement par l'aura de l'auteur d'Akira, son influence la plus importante lui vient de son cousin né à Paris, lui aussi mangaka : Santa Inoue. Auteur difficilement classable, il est connu notamment pour Tokyo Tribe et Rinjin N°13. Les deux hommes se fréquentent depuis leur plus jeune âge et leur relation tient plus d'un lien amical profond que formellement familial. Par ailleurs, à la fin de son premier manga intitulé Punpukuchagama daimaô (Punpukuchagama, le grand satan), se trouve le compte rendu d'un entretien entre les deux cousins. Très instructif, on y apprend notamment que Matsumoto, qui ne jurait à l'époque que par le football, se serait mis au dessin sur les conseils avisés de Santa Inoue. Au même titre que Taiyô Matsumoto, Santa Inoue est un auteur dont le style graphique se reconnaît sans hésitation. Ils ont aussi en commun cette nécessité de réinventer la réalité et le monde dans lequel ils font évoluer leurs personnages.

L'homme éponge

Matsumoto, à l'image de ses mangas, est un dessinateur ouvert sur le monde. Parvenir à définir clairement ses influences est un défi difficile à relever. Néanmoins, à travers les différents entretiens qu'il a accordés en quinze ans de carrière, apparaissent les clés qui nous ouvrent les portes de son monde. Trousseau de mots et de noms

La mer

Parmi les différents thèmes que tous les mangas de Matumoto ont en commun, on peut citer l'enfermement et la libération. La mer est utilisée comme un symbole de la libération. Elle peut être synonyme de liberté quand Shiro et Kuro qui ont quitté leur ville, l'atteignent à la fin d'Amer béton. Elle est aussi souvent représentée comme le lieu où naissent les discussions à bâton rompu, que ce soit dans Hana Otoko ou Pin Pon. Par ailleurs, du chant des mouettes au bruit des vagues, chaque élément apporte sa contribution au rythme de l'histoire.

Les aptitudes innées

Taiyô Matsumoto, adolescent, était un prodige autoproclamé du foot. Il n'y a donc rien d'étonnant à ce qu'il ne puisse éviter de parler des problèmes posés par les aptitudes innées. Pin Pon en est l'exemple le plus probant : lorsqu'il fait perdre le personnage de Dragon, il montre aux lecteurs que la victoire n'est pas qu'une question d'efforts et de sueur. Dragon est face à

MATSUMOTO, À L'IMAGE DE SES MANGAS, EST UN DESSINATEUR OUVERT SUR LE MONDE.

Zero

quelqu'un de surdoué et quoi qu'il fasse, il ne gagnera pas. D'une certaine manière, il réinvente la défaite et s'attache à la rendre aussi belle et gloreuse que possible. L'amertume du lecteur n'en est pas pour autant diminuée.

La folie

Dans Zero, la peur que l'on ressent naît de la force qui émerge de la folie contenue par le héros. La folie accouche d'un héros, le héros selon Matsumoto. C'est elle aussi qui donne un deuxième visage à Kuro dans Amer béton.

Pin Pon

Frères du japon

Le Football

Pendant toute sa scolarité, Taiyô Matsumoto a pratiqué le foot. Il a été capitaine de son équipe et rêvait de devenir professionnel. Comment expliquer qu'il n'ait alors jamais dessiné de manga sur ce sport ? La réponse est simple : sur un terrain, il y a 22 joueurs et il aurait besoin de consacrer un volume à chaque joueur pour bien les présenter. Plus de 20 volumes au total. Impensable pour lui.

Les répétitions

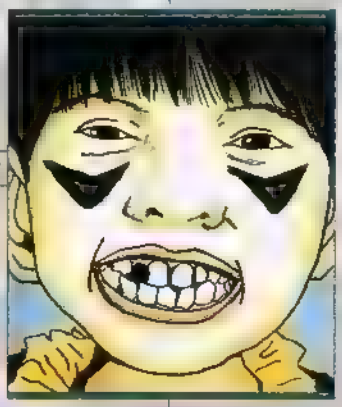
Elles sont omniprésentes dans les mangas de Matsumoto. Plus que des répétitions, ce serait presque des « private joke » entre l'auteur et le lecteur. Le personnage de Fujimura qui apparaît à la fois dans Amer béton et dans Pin Pon, le lycée Katase dont sort Hanao qui est aussi celui auquel vont Peko et Smile. Dans le même registre, il se plaît à réutiliser des dialogues marquants d'un manga à l'autre. Chercher tous ces différents clins d'œil est aussi un autre moyen de s'amuser à la lecture de ses mangas.

Black and White

Les femmes

Elles sont quasi absentes de l'œuvre de Matsumoto. Il prétend ne pas être doué pour dessiner les femmes mais, surtout, il estime qu'elles n'ont pas vraiment leur place dans les lieux où les hommes s'affrontent.

La ville



100 B .01

Il ne fait aucun doute que Taiyô Matsumoto apporte un soin tout particulier aux décors de ville qu'il dessine dans ses mangas. Il n'hésite pas non plus à s'en servir comme d'un fil conducteur dans l'évolution du récit. Dans Amer béton, c'est le changement de la ville qui fait progresser l'histoire et lui donne sa direction. Pour Matsumoto, la ville évoque chez lui deux sentiments très distincts. D'un côté, c'est un lieu où l'on peut se sentir en sécurité ; de l'autre, c'est un lieu que l'on veut fuir.

L'été

D'une certaine manière, les mangas de Matsumoto semblent indissociables d'une image de l'été. C'est particulièrement le cas dans Hana Otoko, Pin Pon et plus généralement lorsqu'il est question de sport : les duels semblent toujours se faire sous une inévitable chaleur.

Frères du japon

Chiens & chats

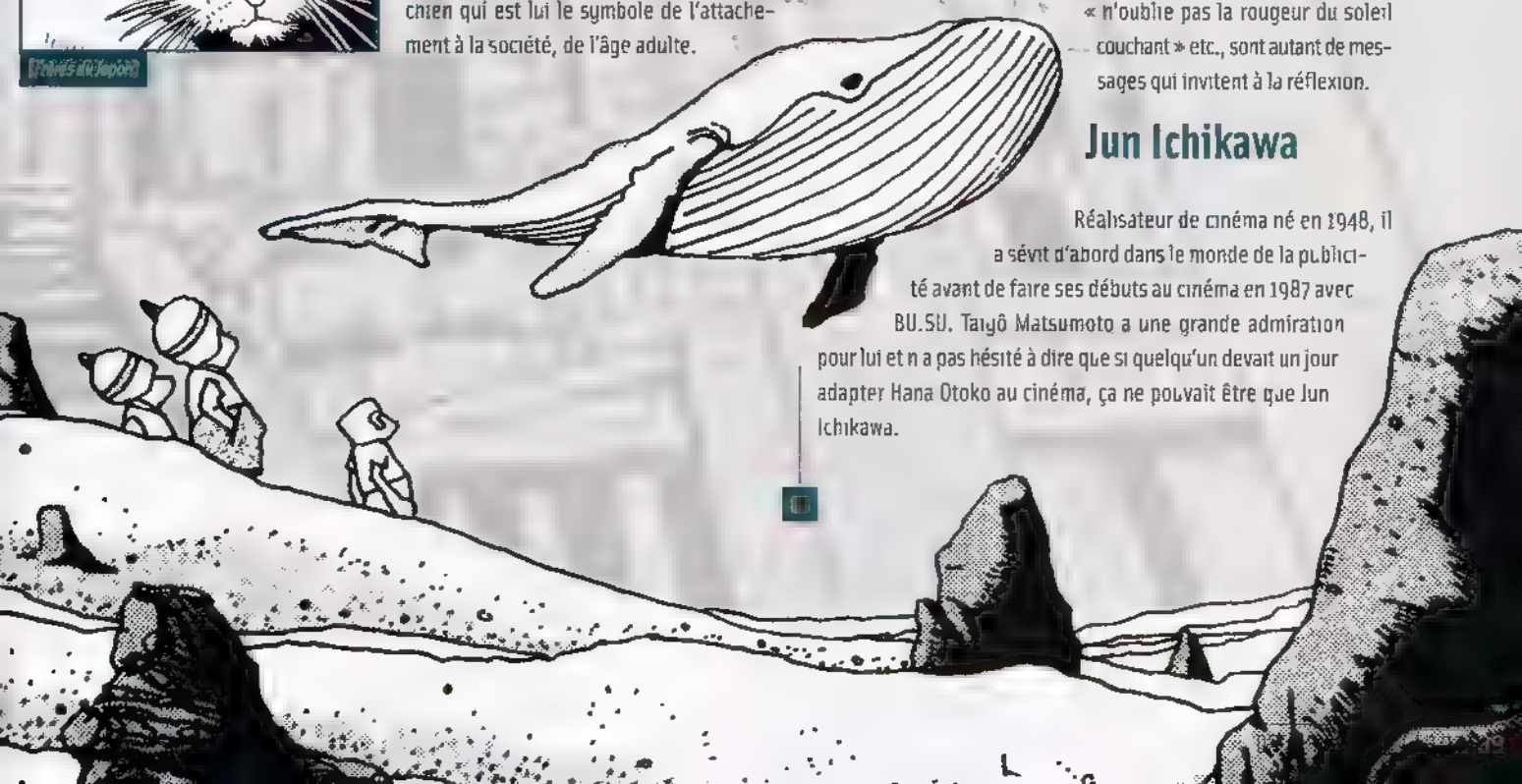
Shiro et Kuro sont surnommés « les chats », animal représentant la liberté dans les mangas de Matsumoto par opposition au chien qui est lui le symbole de l'attachement à la société, de l'âge adulte.

Les tags

Sur les murs, dans la rue, il y en a partout chez Matsumoto. Ils ne sont jamais là par hasard et comportent toujours un sens, qu'il soit destiné aux proches de l'auteur ou à l'ensemble des lecteurs. Matsumoto s'en sert souvent pour insister sur les idées les plus fortes. « Les hommes veulent toujours connaître l'avenir et oublier le passé », « n'oublie pas la rougeur du soleil couchant » etc., sont autant de messages qui invitent à la réflexion.

Jun Ichikawa

Réalisateur de cinéma né en 1948, il a sévit d'abord dans le monde de la publicité avant de faire ses débuts au cinéma en 1987 avec BU.SU. Taiyô Matsumoto a une grande admiration pour lui et n'a pas hésité à dire que si quelqu'un devait un jour adapter Hana Otoko au cinéma, ça ne pouvait être que Jun Ichikawa.



PORTRAIT
MATSUMOTO

MATSUMOTO A 35 ANS, DONT 15 PASSÉES À DESSINER ET MÊME S'IL RESTE UN AUTEUR DE MANGA PEU PROLIFIQUE, IL A TOUT DE MÊME LAISSÉ DERRIÈRE LUI 22 TOMES DE BD. PETIT TOUR D'HORIZON.

HOMME OCCUPÉ, MAIS PAS DÉBORDÉ – bibliographie

Straight (2 vol., 1989)

Son premier manga. On y trouve tous les premiers travaux qu'il a réalisés à ses débuts chez l'éditeur Kôdansha. Sa première histoire à suivre est accompagnée de quelques histoires courtes. Le thème du héros et du génie du sport est déjà présent à travers une histoire sur la naissance d'une étoile du base-ball au sein de l'équipe des Hanshin Tigers. Deux ouvrages difficilement trouvables en dehors du circuit des bouquinistes puisqu'ils n'ont jamais été réédités.

Zéro (2 vol., 1991)

Miyabi Goshima, 30 ans, est un boxeur d'exception qui n'a jamais connu la défaite en dix ans de combats. D'où son surnom, Zéro, évoquant son invincibilité. Mais sa force et sa rage ne lui ont finalement apporté que solitude sur le ring. Zéro est donc à la recherche d'un alter ego, quelqu'un qui sera enfin capable de lui faire face gants aux poings. Cet adversaire apparaît en la personne de Travis, jeune prodige de 19 ans, véritable tueur sur un ring. L'affrontement à mort des deux hommes peut alors commencer.

MATSUMOTO ENFONCE LE CLOU DU MYTHE DU SUPER HÉROS. ZÉRO EST SA PREMIÈRE COLLABORATION AVEC LA SHÔGAKUKAN. C'EST LE MANGA QUI A COMMENCÉ À LE FAIRE CONNAÎTRE.

Aoi Haru – Le printemps bleu
Recueil d'histoires courtes (1 vol., 1993)

Un ouvrage qui contient tous les travaux de l'auteur pré-publiés dans l'hebdomadaire Big Comic Spirits (Shôgakukan) entre 1990 et 1993. Sept histoires au total qui nous entraînent dans un univers quotidien fait de violence et de poésie. A propos de Aoi Haru, Matsumoto prétend que c'est l'œuvre dont les héros sont les plus proches de lui. Un traitement très réaliste de la vie quotidienne de petits voyous et de yakuzas.

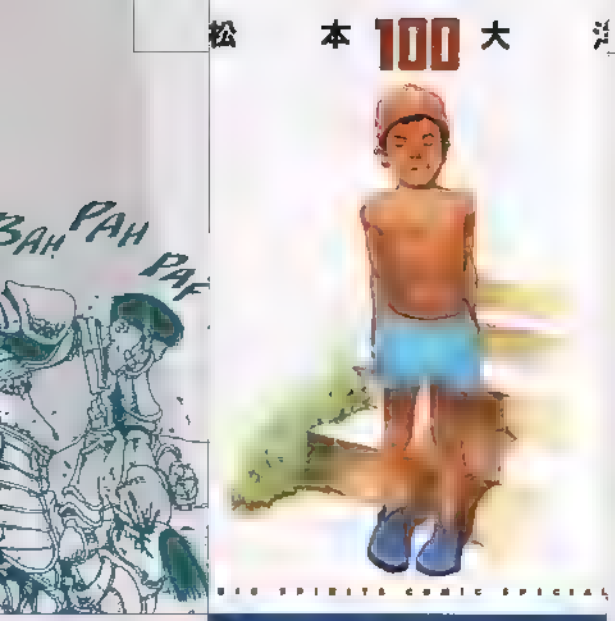
Tekkon Kinkuritto – Amer Béton
(3 vol., 1994)

Kuro et Shiro habitent dans une ville infernale où la violence est une véritable spirale. Sans parents, ils sont surnommés « neko » (les chats) et la violence n'est pour eux qu'un moyen de vivre comme un autre. Le tendre et simple Shiro est protégé comme une ombre par Kuro. Mais leur vie va soudainement changer lorsque la ville connaît une vague de transformations.

Un an après la fin de Hana Otoko, Matsumoto se replonge dans une histoire longue. Tout comme le titre japonais, Amer béton est un subtil jeu de mots de « béton armé ». Une histoire émouvante parfaitement universelle par les thèmes qu'elle véhicule.

Nihon no kyôdai – Frères du japon
Recueil d'histoires courtes (1 vol., 1995)

Une dizaine d'histoires courtes publiée essentiellement dans le magazine Comic Are entre 1994 et 1995. Le style de l'auteur est désormais très affirmé et il parvient en à peine vingt pages à développer de surprenantes histoires et faire naître de bien belles émotions. On note également qu'il s'est autorisé à essayer de nouvelles techniques, aussi bien narratives que graphiques.



100 & 101 – Recueils d'illustrations (2 vol., 1995 et 1999)

Deux superbes ouvrages tout en couleur dans lesquels on peut mesurer tout le talent et toute la personnalité du trait de Matsumoto. On y retrouve toutes les illustrations qu'il a réalisées pour divers magazines japonais entre 1989 et 1999.

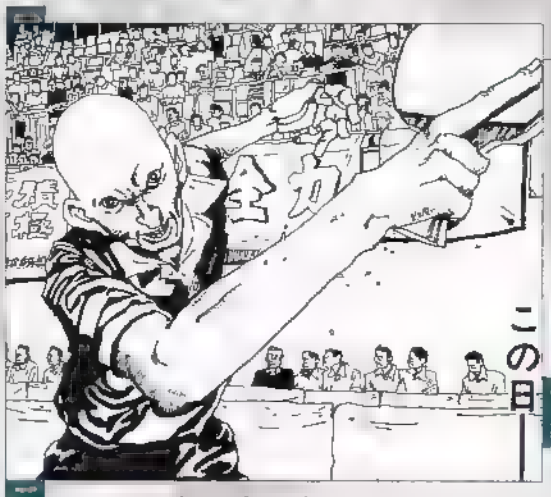
Pin Pon – Ping Pong (5 vol., 1996 à 1997)

Smile et Peko sont deux amis d'enfance qui fréquentent le même lycée. Ils sont inscrits au club de ping-pong. De caractère très différents, Smile a longtemps vécu dans l'ombre de Peko, celui à qui tout réussit. Jusqu'au jour où l'entraîneur du club de ping-pong décèle des capacités hors normes chez Smile et lui prodigue un entraînement particulier. Si bien qu'il en vient à dépasser Peko. Pas pour longtemps en réalité car Peko trouve à son tour un coach qui le remet à niveau. La table de ping-pong devient alors un véritable champ de bataille.

Des balles plus rapides que l'éclair, des joueurs qui sautent à 2,80 m au-dessus du sol pour jouer de la raquette. Une grande histoire d'amitié servie par un dessin extrêmement fort et dynamique. Matsumoto multiplie les angles et les prises de vues irréelles, toujours en accord avec la démesure de l'action en cours. Commencée deux ans après Amer béton, c'est la plus longue histoire qu'il a écrite à ce jour.

Gogo Monster (1 vol., 2000)

Yuki Tachibana est un écolier de 9 ans qui a la faculté de « ressentir » un univers que d'autres ne peuvent ni voir ni entendre. Cet univers unique est sous l'influence de deux forces : l'une proche des humains et de leur connaissance, et l'autre beaucoup plus sombre et proche du mal. Cette étrange faculté dont a hérité Yuki fait de lui un être solitaire et mystérieux au sein de son école. Il n'a vraiment qu'un seul ami, Makoto, un des employés de l'établissement à qui il a enseigné l'art des fleurs. La situation se complique pour Yuki lorsque les forces de son univers pénètrent dans la réalité et viennent corriger les mauvais élèves et les idiots.



Taiyô Matsumoto crée à sa manière un conte dans la veine de ceux de Grimm ou

QUALITÉ PLUS QUE QUANTITÉ

Bon nombre de jeunes auteurs commencent une brillante carrière de mangaka après avoir décroché un prix convoité comme celui des éditions Kôdansha. Bon nombre d'entre eux se retrouvent rapidement à devoir dessiner une quinzaine de planches par semaine et découvrent qu'ils ont créé un univers et des personnages bien loin de leur idée de départ. Matsumoto n'a pas adhéré au club des mangakas prolifiques contre leur gré. Il a fait son bout de chemin avec des histoires qui n'appartiennent qu'à lui. L'homme n'est visiblement pas pressé et au vu de la qualité des histoires qu'il est capable de raconter en prenant son temps, on aurait tort de s'en plaindre : on ne change pas une équipe qui gagne.

Son style, son dessin, sa technique de narration commencent même à faire école. Matsumoto surfe à l'avant garde de la BD japonaise, en avance sur l'évolution que le manga va connaître dans un avenir proche. Il a déjà influencé des photographes comme Itaru Hirama ou Takashi Homma et certains n'hésitent pas à dire de lui qu'il est doué d'un sens du visuel hors du commun ; un sens visuel qui lui permet de mettre en case ce que d'autres n'ont même pas encore mis en photos.

PORTRAIT MATSUMOTO

Perrault. Imaginaire et réalité, une féerie pour adultes dont les enfants sont les héros, une histoire plus complexe que celles auxquelles l'auteur nous avait habitués.

Number 5 (2 vol, En cours, 2001)

Sur une étoile composée de désert à 70%, un dénommé « Number five », appartenant à l'unité « Arc-en-ciel » rattachée à l'armée internationale pour la paix, tente de s'enfuir en emmenant avec lui une jeune femme, Matoriosh. « Arc-en-ciel » dépêche des assassins sur leurs traces mais tous échouent face à « Number five » qui est un maître dans le maniement des armes. Une intrigue politique se dessine

Il y avait bien longtemps que Matsumoto n'avait pas commencé une nouvelle histoire prépubliée dans un magazine japonais et beaucoup de ses fans attendaient cela avec impatience. Ils n'ont certainement pas été déçus avec Number five qui permet de retrouver Matsumoto dans un registre différent, une sorte de fantasy science fiction. C'est une histoire à suivre de près, même si après deux tomes le scénario n'est pas encore très clair.

Gros plan sur : Hana Otoko

Shigeo Hanada est un frêle garçon de 8 ans, doté d'un Q.I. de 180. Il vit seul avec sa mère depuis que son père, Hanao, les a laissé tomber pour tenter de réaliser son rêve : devenir joueur professionnel de base ball et intégrer la célèbre équipe des Tokyo Giants. A la veille des vacances d'été, Shigeo qu'il va aller passer l'été chez son père. Il va rapidement découvrir que malgré ses trente ans, son père n'est pas vraiment un adulte responsable. Mais il va surtout apprendre à le connaître, l'aimer et l'encourager dans le base-ball, cette passion qui deviendra aussi la sienne.

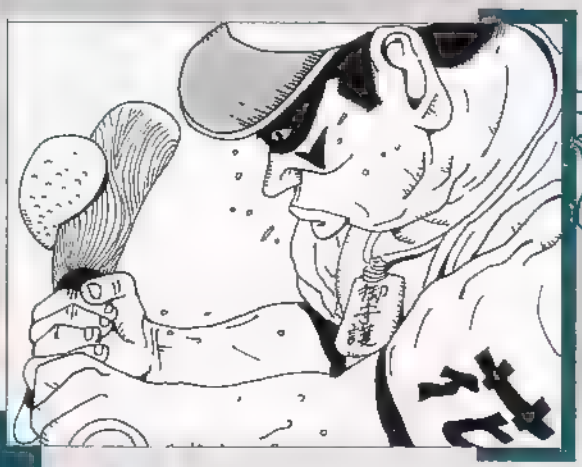
« ALORS SHIGEO ? C'EST FROID, HEIN ? C'EST ÇA, LA MER ! CE QUI COMPTE DANS LA VIE, C'EST DE SENTIR LES CHOSES ».

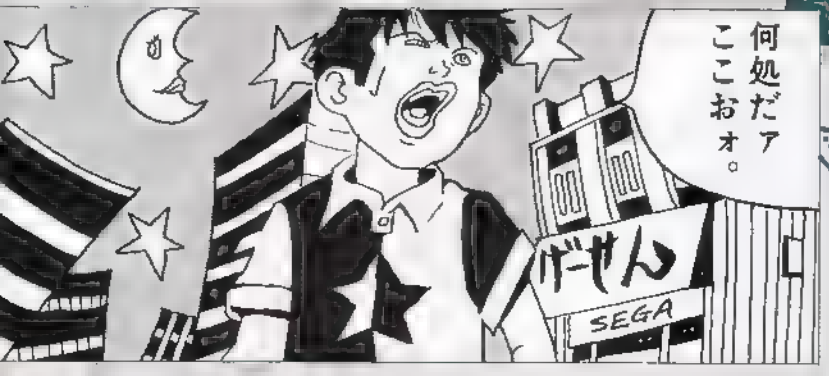
Au premier abord, on comprend facilement pourquoi d'autres mangas tels que Tekkon Kinkurito (Amer béton) ou Nihon no Kyôdai (Frères du Japon) ont été préférés à Hana Otoko pour une sortie en version française : ce n'est pas une œuvre récente puisqu'elle a été publiée entre 1991 et 1992 dans le magazine Big Comic Spirits (Shôgakukan) et il y est apparemment question de base-ball, un sport peu populaire en France.

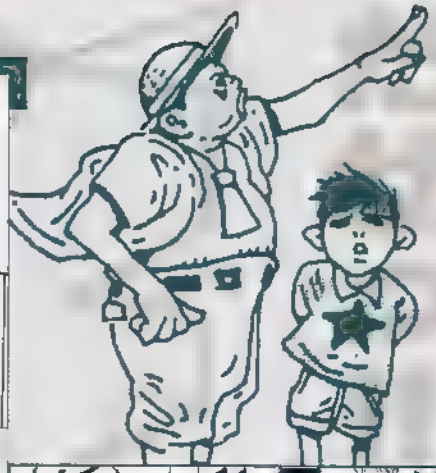
Ajouter à cela que le cœur de l'histoire se situe dans les rapports qu'entretiennent un père et son fils au Japon, ce qui peut poser un problème d'identification pour le lecteur européen et il n'en fallait pas plus pour que Hana Otoko doive se contenter d'une version japonaise. Pourtant, 10 ans après sa réalisation, ce manga en trois tomes s'avère être l'œuvre la plus aboutie de Taiyo Matsumoto.

Hana Otoko est un manga d'une grande complexité et d'une profondeur inattendue. Nous sommes au début des années 90 et Taiyô Matsumoto vient de finir Zéro, son manga sur la boxe, vinl et violent. Il cherche un sujet différent de l'univers qu'il vient de quitter. Dans les années 90 où la société japonaise importe beaucoup d'accident, même le mot « famille éclatée » qui passe rapidement dans le langage courant. Il n'en faut pas davantage pour que l'auteur s'essaie à raconter une histoire de famille, centrée sur les rapports entre un père et son fils.

Incontestablement, Matsumoto s'est beaucoup inspiré de son univers quotidien pour son récit. Le jeune Shigeo va retrouver son père qui habite au bord de la mer dans la station balnéaire d'Enoshima, au sud-ouest de Tokyo. C'est précisément là qu'habite l'auteur à l'époque, dans cette petite ville envahie par les citadins en été et symbole d'un certain idéal de vie pour les Tokyoïtes « parce



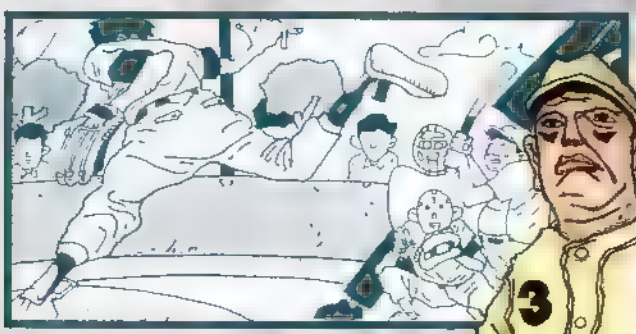




que le temps s'y écoule différemment ». Même si ce n'est pas la seule fois qu'il prend cette ville pour cadre de son récit (Pin Pon), c'est dans Hana Otoko qu'il la présente le plus ouvertement, avec ses angles déformés, ses visions panoramiques et ses contres-plongées reconnaissables au premier coup d'œil.

Au regard de l'ensemble de son œuvre, on comprend que Taiyô Matsumoto a une inclination naturelle à écrire des histoires dont les personnages principaux forme un duo, qu'ils soient amis (Shiro et Kuro dans Amer béton) ou rivaux (Goshima et Travis dans Zéro ; Smile et Peko dans Ping Pong). Dans Hana Otoko, on retrouve cette notion à travers le couple formé par le père et le fils. Il est d'ailleurs à peine exagéré de parler de « couple » tant la présentation du manga en japonais ne laisse aucune ambiguïté sur le traitement que l'auteur a choisi : sur la couverture, en lettres romaines, on peut lire : « A boy meets papa and base-ball », formule qui nous renvoie au classique de l'histoire d'amour, A boy meets a girl.

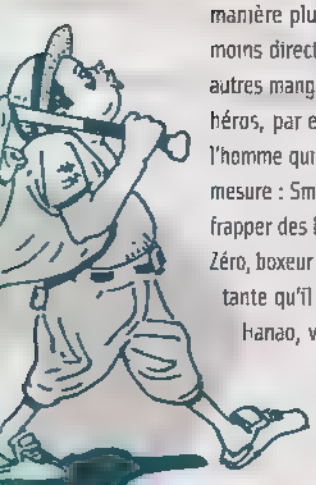
ment ventripotent, va accomplir l'irréalisable et aller jusqu'au bout de son rêve. Plus encore, il est dépassé par son rêve : lui qui voulait intégrer l'équipe des Giants de Tokyo est finalement appelé pour sauver l'équipe en difficultés et réussit là où tout le monde avait échoué. C'est un véritable conte de fée dans la vie ordinaire. Hanao, aussi bien par son parcours professionnel que par l'amitié qu'il vient à nouer avec ce fils qu'il ne connaissait quasiment pas, réveille inévitablement la fibre paternel qui sommeille en chaque lecteur japonais. C'est un père insouciant, fainéant et irresponsable mais cela ne l'empêche nullement de comprendre qu'il aime son fils, avec une grande et belle naïveté



Certes, Matsumoto fait abstraction de tout le passé et ne s'encombre pas d'explications sur les raisons pour lesquelles les parents de Shigeo vivent séparément ou encore pourquoi ils se sont mariés. Il ne cherche pas davantage à établir un équilibre entre le rôle de la mère et celui du père. Le thème de l'histoire de Hana Otoko est la rencontre entre un père et un fils dont les caractères sont à priori diamétralement opposés. Le reste n'a que peu d'importance. On comprend très rapidement qu'il n'a pas envie de justifier ses choix narratifs en introduisant un lourd contexte social. Après tout, il est mangaka, pas réalisateur de films à Hollywood. A chacun ses contraintes

La théorie de l'improbable

L'un des principaux intérêts que revêt Hana Otoko est qu'on y retrouve bon nombre des thèmes qu'affectionne Matsumoto, traités d'une manière plus inattendue et moins directe que dans ses autres mangas. La notion de héros, par exemple, au sens de l'homme qui surpasse ses congénères sans demi-mesure : Smile dans Pin Pon, adolescent capable de frapper des balles à plus de 140km/h ou Goshima dans Zéro, boxeur doté d'une musculature et d'une force si importante qu'il a du mal à tenir debout. Dans Hana Otoko, Hanao, vétéran du base-ball trentenaire et légère-



Thibaud Desbief

TEZUKA : L'HISTOIRE DES 3 ADOLF

TEZUKA NOUS PLONGE SANS CONCESSION DANS LA SECONDE GUERRE MONDIALE. AVEC CE RÉCIT MAGISTRAL, LE FONDATEUR DU MANGA DÉMONTRE LA DIVERSITÉ DES ÉMOTIONS ET DES IDÉES QUE PEUT VÉHICULER LE 9ÈME ART. UN PLAIDOYER POUR LA PAIX ET LA TOLÉRANCE DONT ON NE SORT PAS INDEMNE.

Trois Adolf, quatre façons de voir la guerre

Munich 1936 : le journaliste Sohei Togué couvre les Jeux olympiques. Déjà, des athlètes trop blonds lèvent le bras pour le salut hitlérien. A Kobé, deux enfants sont les meilleurs amis du monde. Le petit Adolf Kaufmann est le fils d'un diplomate allemand, Adolf Kamil est l'enfant unique de boulangers juifs. Deux adolfs, deux destins qui vont se croiser pendant dix ans.

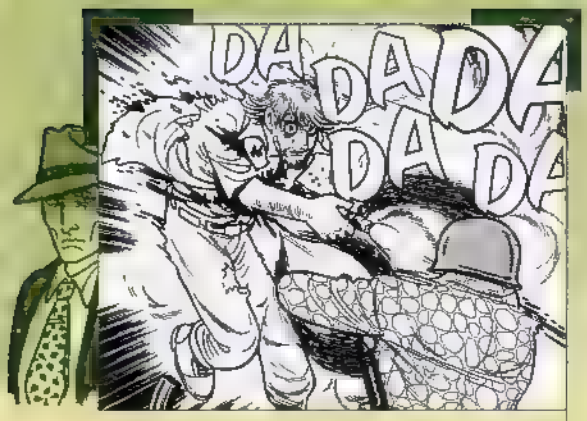
Adolf Kaufman quittera le Japon pour la Adolf Hitler Schule et l'élite des jeunesses hitlériennes. Adolf Kamil reste à Kobé et vit le durcissement d'un régime militariste. Une amitié balayée par l'Histoire. Quant à Sohei, narrateur humaniste et libertaire, il est un fugitif traqué par les services secrets des grandes nations, essayant de voler à la Guerre quelques fragments de bonheur.

TEZUKA EXPLORE LES MÉCANISMES QUI FONT D'UN ENFANT UN MONSTRE

Pendant les jeux, Sohei récupère les documents qui contiennent des révélations sur un troisième Adolf : le gnome vociférant à la petite moustache qui va précipiter l'Europe dans l'Enfer. Le journaliste devient détenteur d'un secret qui va lier son sort au conflit mondial, qui entremêlera le destin des trois Adolf.

Dire le mal sans manichéisme

Les trois Adolfs est une chronique du second conflit mondial selon trois points de vue complémentaires. C'est un récit très fort qui montre sans fard l'inexorable mécanisme de l'horreur absolue. Loin des champs de bataille, au travers de la trajectoire de quelques individus, Tezuka explore les mécanismes qui font d'un enfant



un monstre, la force de la victime révoltée qui devient bourreau et la résistance de l'individu face aux régimes totalitaires. Adolf Kaufman, après un brillant passage aux jeunesses hitlériennes deviendra un SS particulièrement sanguinaire, qui devra à ses exactions un poste de secrétaire du Führer. Adolf Kamil, s'il peut paraître un résistant héroïque, sombrera lui aussi dans la haine et la cruauté, quelques années plus tard, dans un autre conflit. Seul Sohei Togué semble traverser le conflit en conservant toute sa pureté, sans doute parce qu'au début de la guerre il est déjà un homme fait, un pacifiste curieux des autres.

avait fait porter la guerre dans le Sud-Est asiatique. Les Allemands souffrent sous le joug de l'Etat totalitaire né de leur aveuglement face aux doctrines nationales-socialistes mais ils sont aussi responsables de la Solution finale. Même le troisième Adolf, Hitler, terrifiante personnification du mal absolu, peut brièvement devenir un humain malade, seul et faible. Cette diversité des points de vue, ce refus de prendre parti et le souci de s'attacher à des destins aussi dissemblables font la grande richesse de cette œuvre majeure. Avec *L'histoire des 3 adolf*, on essaye de comprendre. Comment une telle haine a-t-elle pu naître et causer un massacre mondial ?

précision des décors contraste avec le dessin presque naïf des personnages. Le mangaka s'autorise toutes les déformations graphiques pour montrer la surprise, l'horreur ou la joie. Ce qui compte c'est la pertinence de l'émotion, la force d'évocation de l'image.

Dans son scénario comme avec son dessin, Tezuka fait finalement œuvre de véritable artiste. Il transfigure le réel pour parvenir au fond des choses. Le dessin ne nous épargne aucune horreur mais sa relative naïveté nous permet de garder un peu de distance pour le supporter et pour saisir l'essence des situations

Transfigurer le réel pour montrer l'indicible

Le génie de Tezuka est aussi de savoir faire passer un message avec tout ce qui fait une

Les noirs diamants de la BD

L'Histoire des 3 Adolfs, est un de ces récits qui prouvent que la BD peut être un moyen de

OSAMU TEZUKA LE PERE DU MANGA

Osamu Tezuka est né en 1928 à Osaka. Passionné de dessin, il est marqué par les films d'animation américains à 18 ans, il entre à l'école de médecine sans pour autant abandonner le dessin. Il publie en 1945 ses premières strips dans les journaux et la même année son premier long récit, *La nouvelle île au trésor*, paraît en librairie. Le succès est immédiat. Les centaines de milliers d'exemplaires se vendent si bien qu'il n'empêchera pas d'obtenir son diplôme de médecine. Il se mariera ensuite très jeune, crée une œuvre de plusieurs dizaines de milliers de planches. Un peu avec *Le Roi Léo* en 1950, la série qui a fait sa célébrité est sûrement *Astro le petit robot*, débutée en 1952 et achevée en 1966.

Ces succès en bande dessinée permettent à Tezuka de réaliser son rêve : faire de l'animation. Après un premier long métrage en 1962, il va explorer une grande diversité de thèmes. À partir de 1965, Tezuka use de son dessin particulier, mélange d'réalisme et de naïveté, au service de récits destinés à un public plus adulte. *Phénix* est un des chefs-d'œuvre de cette époque. Tezuka entame en 1972 *Buddha*, qui ne s'achèvera qu'en 1983 après plusieurs milliers de pages. Les *3 adolf*, sorti en 1985 et s'inscrit dans la lignée d'une œuvre attachée à la paix et à la tolérance.

Le lendemain de sa mort survenue le 9 février 1989, le quotidien Asahi Shimbun évoque le petit personnage au nez rond et ses visiteurs étrangers qui ont du mal à comprendre pourquoi les Japonais aiment tant le manga. Une des explications est qu'à contrairement aux autres nations, le Japon a eu Osamu Tezuka. Sans lui, l'explosion du manga après guerre aurait été inimaginable.

LA BD PEUT ÊTRE UN MOYEN DE RENDRE LISIBLES LES PIRES ÉPISODES DE L'HISTOIRE.

Tezuka refuse toute forme de manichéisme pour tenter d'approcher la réalité et la complexité de cette époque troublée. Les Japonais sont les victimes de l'arme atomique et des bombes incendiaires mais aussi de la fascination nationaliste qui leur

passionnante bande dessinée. Aventure, amour et humour arrivent à s'exprimer dans ce récit au propos grave. Le maître japonais jongle entre réalisme historique et littérature populaire. Ce mélange permet d'aborder des sujets très durs dans une œuvre restant néanmoins abordable. Tezuka dessine sans ellipse les pires horreurs mais nous ménage des pauses au bon moment. Toujours montrer que rien n'est jamais tout blanc ou tout noir. En même temps, l'histoire est truffée d'improbables hasards qui font penser à un drame romantique. Tout se joue entre une douzaine de personnages sur une scène grande comme le monde, dans une tragédie de plus de dix ans. Le refus d'une certaine forme de réalisme met le scénario au service du propos pacifiste, comme dans un conte philosophique. Ce choix se retrouve aussi dans le dessin. L'extrême

rendre lisibles les pires épisodes de l'histoire. Ce pavé de plus de 1250 pages est à rapprocher de *Maus* d'Art Spiegelman ou de *C'était la Guerre des tranchées* de Tardi. Le dessin permet de montrer clairement tout en rendant supportables les choses les plus dures pour permettre de les appréhender

L'Histoire des 3 Adolfs est un voyage par fois éprouvant dans les contradictions de l'Allemagne et du Japon, une exploration des racines de la violence collective. C'est aussi un superbe récit épique et romantique. À ne rater sous aucun prétexte.

Gwael Bernicot

PAUL POPE PROMÈNE D'UN PAS RAPIDE SA SILHOUETTE NONCHALANTE DANS LES RUES DE NEW-YORK. IL RESSEMBLE À SES HÉROS, TOUJOURS EN MOUVEMENT, LE SOURIRE COLLÉ AUX LÈVRES. SOUPLE ET ÉNERGIQUE, COMME SON DESSIN, IL EST AUJOURD'HUI L'UN DES RARES DESSINATEURS UNDERGROUND QUI A RÉUSSI À SE FAIRE ACCEPTER PAR LE GRAND PUBLIC. DE L'EUROPE AU JAPON, IL A MÉLANGÉ TOUTES SES INFLUENCES DANS UN STYLE UNIVERSEL ET PERSONNEL, ORIGINAL ET VIVANT : UNE PETITE MUSIQUE PLEINE DE VIE.

Tintin, Batman & Corto

Calliope : Quel est votre premier souvenir de bande dessinée ?

Paul Pope : Quand j'étais petit, mon père m'a donné un gros tas de comics de Kirby, les *Bring on the bad guys* : ce sont les seules BD que j'ai lues jusqu'à 13 ans. C'étaient les seules que j'avais mais je les adorais ! Puis, quand j'ai eu 13 ans, je me suis mis à lire des BD comme *Love & Rockets*.

Calliope : Directement *Love & Rockets* ?

Paul Pope : Oui. Je lisais aussi les *X-Men*, *Mage*, *Tintin*, *Valérian*. J'aimais tout ce qui pouvait être de la bande dessinée. J'ai lu *Akira*, *The Dark Knight Returns*. Je lisais tout, tout ce que je parvenais à trouver.

Calliope : C'était difficile de trouver autre chose que des comics ?

JE LISAIS TOUTES LES BD QUE JE POUVAIS TROUVER, DE TINTIN À LOVE & ROCKETS

Paul Pope : Mes grand-parents vivaient à Cleveland, dans l'Ohio, une ville juste assez grande pour avoir de bonnes librairies. C'est là que j'ai commencé à lire des BD qui venaient d'Europe. Je lisais aussi *Heavy Metal*, mais les mangas, je ne les ai découverts que bien plus tard.

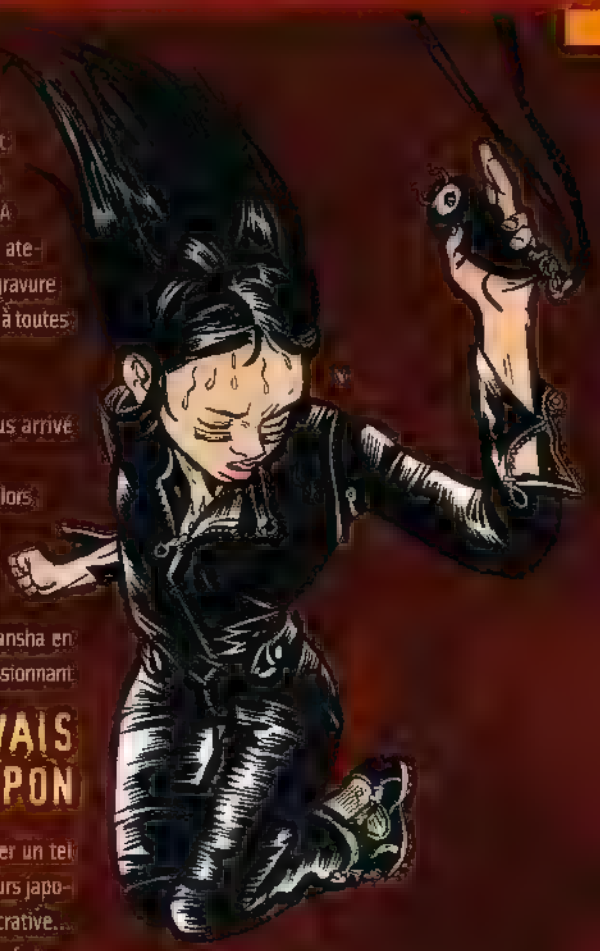
Calliope : C'est une envie personnelle qui vous poussait vers la BD ou quelque chose qui vous était transmis par votre entourage ou quelque chose que vous partagiez avec des amis ?

EARLY YEARS

Les premières œuvres de Paul Pope sont marquées par leur vitalité, l'énergie incroyable qu'elles dégagent. *The One Trick Rip-Off* est un road-movie à la Jim Jarmush, un western pas tout à fait réel où l'on croise un Jesse James dépité et violent et une bande de mejicanos prêts à tout. Mais, comme toujours, c'est l'amour qui est au cœur des histoires de Paul Pope, un moteur insatiable qui trimballe les personnages d'un bout à l'autre du récit.
L'album *Escapo* est l'œuvre la plus personnelle de Paul Pope, celle dans laquelle il reconnaît avoir mis le plus de lui. Il a d'ailleurs beaucoup de mal à parler de ce trompe-la-mort, amoureux d'une fille qui le regarde risquer sa vie chaque soir sans ciller. *Escapo* est un Houdini désespéré qui, entre une chimère et la vie, choisit finalement la seconde.
The Ballad of Doctor Richardson est son premier album publié. Une histoire qui ressemble à ses années lycée, une rencontre perdue dans le métro entre un professeur abandonné et solitaire, une jeune femme et un musicien. Une rencontre où tout devient possible.

Paul Pope : Non, je ne connaissais personne qui en lisait. J'étais le seul. J'ai grandi dans une sorte de communauté fermière. Il y avait peu d'enfants et j'avais beaucoup de temps pour moi. Mes parents m'ont toujours encouragé à lire et m'achetaient des BD quand je leur demandais. Il y a presque une ligne droite entre mon enfance passée à lire de la BD et aujourd'hui où j'en fais. Mais même petit, je me souviens avoir toujours aimé le dessin, y prêter beaucoup d'attention.

Calliope : Vous aviez déjà décidé d'être dessinateur de BD ?
Paul Pope : J'ai commencé à dessiner pour moi à 7 ans et j'ai toujours continué à dessiner mes



propres BD, à créer des personnages. Quand j'ai terminé l'école, je pensais que j'allais devenir peintre mais je ne voyais pas comment en vivre. C'est à cette époque que j'ai découvert *L'Été indien* de Pratt et Manara, et aussi les albums de Boucq et Charyn, les *Corto Maltese* et tout un tas d'autres auteurs européens. Puis j'ai commencé aussi à me tourner du côté des *Picsou* de Carl Barks, des *Terry and the Pirates* de Milton Caniff. J'aimais aussi beaucoup Daniel Torres.

Calliope : C'est dans cet état d'esprit que vous êtes entré dans une école d'art ?
Paul Pope : J'ai toujours suivi des cours d'art à l'école. Je crois que j'ai fait mon premier dessin d'après modèle quand j'avais 8 ans. Mes parents m'ont toujours supporté dans cette voie. Ma mère aurait voulu être une actrice et je crois que ça lui plaisait d'avoir des enfants créatifs. J'ai suivi des cours très académiques, dans la grande tradition des écoles d'art européennes, très classiques. On avait des cours d'architecture, on étudiait tout de la Grèce antique aux Modernes, en passant par la Renaissance. A l'époque, je travaillais beaucoup en atelier, on touchait à tout, aussi bien la gravure que la peinture sur soie. On s'essayait à toutes les techniques traditionnelles.

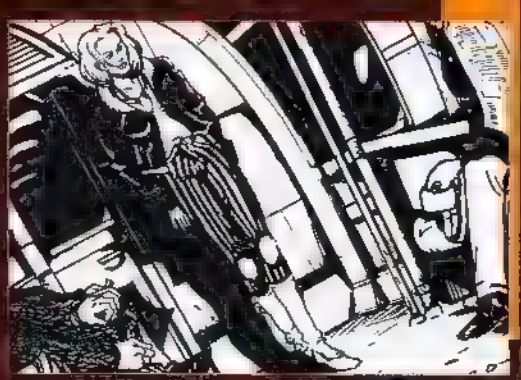
Calliope : Et comment en êtes-vous arrivé aux comics ?
Paul Pope : J'ai commencé à travailler alors que j'étais encore à l'école. J'ai même fini par arrêter les cours parce que j'avais trop de travail. C'était quand je me suis mis à travailler pour Kôdansha en 1994, j'avais 23 ans. C'était très impressionnant de se retrouver sur le point de signer un tel contrat avec l'un des plus gros éditeurs japonais. C'était une proposition très lucrative... je risquais de gagner plus que mes profs !

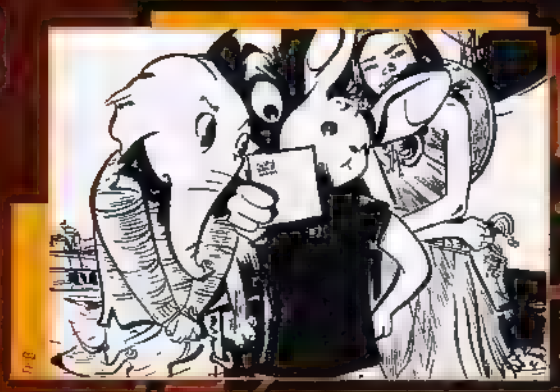
AVANT D'ÊTRE PUBLIÉ AUX USA, J'AVAIS DÉVELOPPÉ MES HISTOIRES POUR LE JAPON

Calliope : C'était votre premier contrat ?
Paul Pope : Presque. Il me semble que j'ai signé avec Dark Horse quasi en même temps.

Au pays du soleil levant

Calliope : Comment êtes-vous entrés en contact avec Kôdansha ?
Paul Pope : J'ai découvert le manga quand je vivais avec ma sœur à San Francisco. Il y avait une librairie japonaise dont un étage était rempli de mangas. J'ai tout de suite été fasciné. J'ai commencé à les lire, puis à les étudier. En 1994, je suis allé à la convention de San Diego et c'est là que j'ai rencontré les éditeurs de Kôdansha. Nous avons eu une longue discussion au sujet des mangas. J'avais des centaines de questions pour eux, comment les mangas étaient réalisés et plein de détails techniques. Au bout de deux heures, ils m'ont demandé qui j'étais alors je leur ai montré ce que je faisais. Ça leur a plu et huit mois après, j'avais un contrat pour travailler avec eux.





La moisson

Calliope : Et vous êtes retournés aux États-Unis.
Paul Pope : Je suis parti m'installer à New-York et j'ai commencé à travailler pour DC comics.

Calliope : Et tous les projets que vous aviez développés pour Kodansha pendant cinq ans

JE SUIS UN AUTEUR AMÉRICAIN QUI A GRANDI EN LISANT DES BD EUROPÉENNES ET FORMÉ À L'ÉCOLE MANGA

Calliope : Et vous êtes partis au Japon ?
Paul Pope : J'ai travaillé pour eux pendant cinq ans. J'en avais 24 quand tout a commencé et je suis parti au Japon à 28.

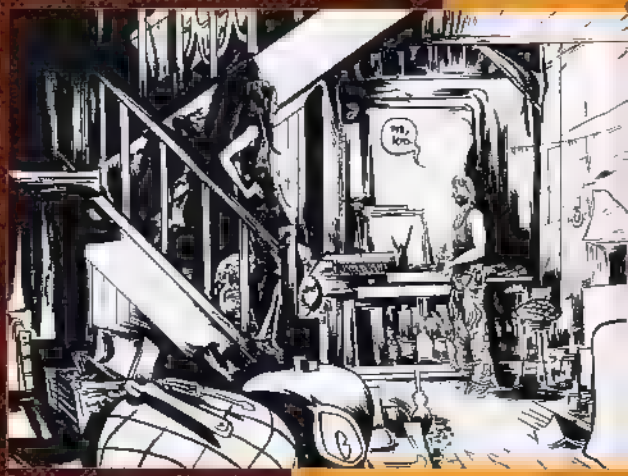
Calliope : Vos travaux étaient publiés régulièrement là-bas ?
Paul Pope : Au moment où je suis arrivé, *L'Autoroute du Soleil* de Baru était en train d'être publié et David Mazzucchelli aussi, mais aucun auteur européen ou américain n'avait rencontré le succès espéré. C'est pour ça qu'ils m'encadraient beaucoup (dans mon travail), pour créer une BD qui marcherait au Japon. Certaines de mes histoires ont été publiées dans leur magazine *Morning*. Avec un tirage d'un million d'exemplaires, ça m'a permis de vivre confortablement.

Calliope : Avez-vous travaillé avec d'autres auteurs japonais, en studio ?
Paul Pope : Non, je travaillais seul. Ça n'arrive que rarement au Japon. Ils m'ont dit que la seule personne qui travaillait seule était Tanaka, l'auteur de *Gon*. Ils veillaient particulièrement à ce que mon style, venu des États-Unis, ne fasse pas trop étranger pour des lecteurs japonais. Ils m'ont appris à travailler comme le font les autres mangakas. En cinq ans, j'ai énormément appris sur leur façon de faire. Mais finalement, en 1999, ils ont renvoyé tous ceux qui n'étaient pas japonais. Les ventes avaient un peu baissé et l'économie n'était pas en grande forme, alors ils ont changé tous les éditeurs, tous ceux qui s'étaient intéressés aux artistes étrangers. Je me suis retrouvé à travailler avec quelqu'un de très conservateur, très attaché à la tradition et ça n'a pas duré.

et qui n'avaient pas été publiés ?
Paul Pope : Ils le sont maintenant, aux États-Unis. C'était la meilleure chose qui pouvait m'arriver. Au début *Heavy Liquid* avait été écrit pour Kodansha. Il est très différent de la version que j'aurai faite pour le Japon. C'est le cas pour *100%* aussi, qui est vraiment très proche de ce que j'avais développé là-bas.

Calliope : Vous avez eu cinq ans pour développer et mûrir vos projets.
Paul Pope : J'étais un auteur américain qui avait grandi en lisant de la BD européenne et formé à l'école manga avant de retourner aux USA. C'est cette dimension internationale de mon parcours qui plaisait beaucoup aux Japonais. Et c'est sans doute pour ça qu'ils m'ont laissé une telle chance.

Calliope : Vous avez commencé à travailler aux États-Unis avec *The One Trick Rip Off* chez Dark Horse avant de travailler avec DC ou Marvel.
Paul Pope : J'ai surtout travaillé avec DC. Ils m'ont toujours laissé carte blanche et pour ça je leur reste fidèle. Même si j'ai fait quelques



histoires pour Marvel. Ils m'ont fait une bonne offre et ce n'est jamais facile de choisir entre les deux. Mais là maintenant, j'ai vraiment envie de faire un *Batman*. Ils aiment mon idée et je suis impatient de m'y mettre.

Calliope : Comment passez-vous de votre univers très personnel et de vos propres personnages à des *Batman* ou autres qui ont plus de 50 ans d'existence et tellement de dessinateurs derrière eux ?

Paul Pope : Il est facile de rentrer dans *Batman*. Il est différent des autres super-héros car il est malléable. Il se plie à tous les caprices. On peut le faire effrayant ou drôle, un super-héros ou un simple détective. Il rentre parfaitement dans l'histoire que j'ai envie de raconter.

Calliope : Batman est presque un archétype, comme les personnages de la Commedia dell'Arte, qu'il est facile de manipuler.

THB UNE PETITE GOUTTE D'EAU

HR Watson est une petite fille comme les autres. Son père est un génie, elle habite sur Mars et n'a pas de petit ami. Son père, toujours, essaie de renverser le régime totalitaire martien et tente de rallier les différentes populations de la planète. Il est souvent absent, alors HR, un jour, décide de traverser le désert rouge en compagnie de son seul compagnon, un immense robot au sourire de clown : *THB*. Elle découvrira les garçons, l'amitié, son frère. Son premier flirt, son premier baiser sur les toits, les étoiles au-dessus d'elle. *THB* est une immense saga délirante et poétique, drôle et attachante. L'histoire d'une petite fille qui découvre la vie et s'émerveille à chaque coin de rue, à chaque coin de désert. L'amitié d'un robot, les lèvres d'un garçon, on rêverait chaque instant de se retrouver à ses côtés.

BATMAN EST UN CONCEPT, UN ARCHÉTYPE QUE CHAQUE AUTEUR PEUT REDÉFINIR ET SE RÉAPPROPRIER

C'est un personnage très classique, un peu comme le mythe de Frankenstein. C'est un mythe que l'on retrouve souvent, de *Blade Runner* à *Hulk*, mais sous un angle différent à chaque fois. Un peu comme le personnage de Tarzan, Batman est un personnage sans âge. C'est un concept, il n'a pas véritablement d'histoire. Spiderman est aussi un classique mais il a une histoire, il a été jeune, on ne peut pas tout raconter avec lui. Dans *The Dark Knight Returns*, Frank Miller se saisit du mythe pour le redéfinir et se le réapproprier.

L'amour & les autres

Calliope : Tout en travaillant sur des séries Marvel et DC, vous avez continué à développer votre univers personnel, *THB*, *Heavy Liquid*, *100%*. Et à chaque fois, vos personnages tombent amoureux, se

rencontrent, se recroisent comme si ces histoires d'amour étaient le moteur du récit. Dans vos albums, on a l'impression de redécouvrir ce sentiment qui avait disparu du comics.

Ce sentiment est humain, c'est en cela qu'il est intéressant. J'essaie de faire en sorte que l'on puisse se retrouver dans mon travail, qu'il reflète la condition humaine. Même les super-héros ont un côté humain quelque part sous leur collant. Toutes nos vies sont faites de rencontres, de nos relations avec les autres, des questions que l'on se pose. C'est ce qui est au centre de mes préoccupations, la manière dont les gens essaient de s'accorder avec le monde dans lequel ils vivent.

Calliope : La plupart de vos histoires se terminent bien, ce qui tranche plutôt avec le pessimisme ambiant.

Paul Pope : Je pense que je suis un romantique d'une tradition un peu différente. Je crois que les gens peuvent aussi être unis, peuvent se choisir et la vivre. Mes personnages reflètent souvent cette conviction.

Calliope : Vos personnages font leurs propres choix et évoluent. Dans *THB*, la petite fille décide de traverser seule le désert et au contact des autres, elle grandit, elle tombe amoureuse. La petite fille devient une adolescente. Cette évolution des personnages, c'est quelque chose que l'on ne trouve qu'en manga.

THB, au contraire des autres séries, est un roman. Elle a un début, un milieu et une fin. L'histoire ne va pas continuer sans jamais s'arrêter comme dans la plupart des séries. Aujourd'hui, aux États-Unis, les gens sont concentrés sur ce qui rapporte de l'argent et c'est en ce moment, c'est Hollywood. C'est pour cela que les éditeurs s'efforcent de créer un matériel qu'ils pourront développer, exploiter pour en faire une marchandise. C'est la société de consommation. La tradition occidentale du livre, de l'histoire à raconter pour elle-même, est en train de disparaître. La BD a la chance extraordinaire de se retrouver à la frontière de la littérature et de la narration visuelle. L'image ne doit pas passer devant la narration et, souvent, l'artiste visuel doit s'effacer devant celui qui raconte l'histoire. J'aime ce mélange qu'offre la BD, cette forme d'artisanat, d'attention portée à la réalisation. Cela a tendance aussi à disparaître aujourd'hui.

J'AIME MONTRER COMMENT LES GENS S'ACCORDENT AVEC LE MONDE, AVEC LES AUTRES

LA CASE OU LES PAGES ?

Calliope : En Europe, un album de 48 pages se fait souvent en une année. Au Japon, ils sortent plusieurs centaines de pages par an. Où se situe la différence entre l'artiste et l'artisan ?

Quand je suis arrivé au Japon, ils s'attendaient à ce que je fasse 80 pages par mois. On n'a pas le même but. On ne pense pas à réaliser des chefs-d'œuvre à chaque case, on pense la BD dans son ensemble. C'est une autre façon de travailler.

Calliope : L'important est l'histoire et le message, et non chaque case dans sa particularité.

Paul Pope : Dans la BD européenne, le public s'attend à une certaine qualité de dessin. L'auteur se doit d'être un grand dessinateur. Mais au Japon, un manga n'a pas besoin d'être bien dessiné pour être populaire. Si l'idée est exprimée clairement, alors le public adhère. Une fois l'histoire écrite, je la dessine très vite pour arriver au bout rapidement sans chercher à faire l'image parfaite. J'adore Giardino, chacune de ses cases est comme une photo parfaite de son idée, de ce qu'il a en tête. J'en suis incapable. Avec Alex Ross, on a fait un pari un jour. Moi d'essayer d'être plus réaliste, de faire attention aux détails et lui d'être un peu plus expressif, de moins se reposer sur la photographie et de laisser travailler son imagination.

Calliope : Où en est le concours ?

Paul Pope : J'ai confiance en lui. Beaucoup de gens n'aiment pas son travail parce qu'ils le jugent trop répétitif, mais j'ai confiance. C'est curieux que des gens aux styles si différents s'entendent si bien, mais quelque part on a une position commune... de défendre chacun la nôtre.

Calliope : Marvel vous a proposé de travailler avec d'autres auteurs.

Paul Pope : Je vais faire un numéro de *X-Statix* avec Peter Milligan. C'est l'occasion de rencontrer des gens très talentueux. Mais je n'ai pas encore accepté d'autres propositions, ça dépendra du type d'histoire que j'aimerai faire d'ici un an ou deux. J'aimerais créer un ensemble de BD que je pourrais écrire et dessiner, et qui pourrait être lues aussi en Europe et au Japon. La BD a quelque chose d'universel et je n'ai pas envie de me retrouver cantonné aux USA.

Calliope : Avez-vous déjà montré un projet commencé au Japon et publié aux États-Unis à des éditeurs de Kodansha ?

Paul Pope : Pas encore. Je garde le contact et j'attends de terminer *100%* pour leur présenter. J'ai toujours voulu rester en bons termes avec eux. Ils sont au courant de ce que je fais ici et on espère retravailler un jour ensemble.

Calliope : Que recherchent les éditeurs de mangas ?

Paul Pope : Au Japon, ils n'attachent aucune importance à l'histoire. Ils veulent savoir qui est le personnage, pouvoir s'en faire une idée. Qui est-il ? Un bon gars, une ordure ? Que l'histoire soit une romance, un polar, une BD de sport, cela n'a pas d'importance, tout ce qu'ils veulent c'est que le personnage plaise. Et si c'est le vilain, qu'il soit véritablement détestable.

Calliope : C'est vrai que dans vos BD, le dialogue occupe une place prépondérante, un peu comme si la scène pouvait être jouée au théâtre et que le décor importe peu.

Calliope : Vous disiez que ce que vous auriez fait pour le Japon aurait été différent de ce que vous avez publié. Pensez-vous qu'ils pourraient le traduire aujourd'hui ?

Paul Pope : Un peu comme en France, le comics est là-bas un tout petit marché. Il y a quelques séries de comics qui sont populaires là-bas mais elles ne sont lues que par un petit lectorat.

Heavy Liquid

AU JAPON, ILS N'ATTACHENT AUCUNE IMPORTANCE À L'HISTOIRE, ILS S'INTÉRESSENT D'ABORD AU PERSONNAGE

HEAVY LIQUID – GUERNICA ETC.

5 est un beau garçon, un peu dépité. 5, une seule lettre pour une personne. Après tout, a-t-on besoin de plus pour exister, 5 comme Stooge, un groupe de rock, un voyou qui traîne son mal de vivre dans les rues, encore et toujours. 5 trimballe avec lui un drôle de liquide, une substance pour laquelle beaucoup seraient prêts à tuer pour la récupérer. Ce liquide « lourd », cet Heavy Liquid, la substance qui donne son nom à la série et qui va emmener 5 de New York à Paris, une ville que l'auteur prend plaisir à retrouver.

Heavy Liquid est une fable 5-F improbable, un mélange de Philip K Dick et de Picasso, une toile extraordinaire sur laquelle Paul Pope promène son pinceau nerveux et plein de vie !

Entre mythe et réalité

Quand je fais mes BD, je commence toujours par écrire les dialogues, comme le script d'une pièce de théâtre. C'est très important pour moi. Si les dialogues sont bons, alors le rythme entre les cases viendra tout seul. C'est comme cela que j'ai appris à faire de la BD. Aux Etats-Unis, au contraire du Japon, l'intérêt vient d'abord de l'histoire. Souvent le concept est très fort mais les personnages faibles.

Calliope : Dans les années 90, on retrouvait dans la plupart des BD de super-héros des archétypes de personnages. Chaque groupe avait son Wolverine, son Cyclope.

Oui et ce n'est pas du tout ma façon de faire. Même si aujourd'hui les choses changent un peu. Marvel a engagé de nombreux scénaristes doués et le niveau des histoires a tout de suite remonté. Beaucoup d'entre eux, Morisson, Bendis, Rucka viennent d'ailleurs du comics indépendant.

Calliope : Les super-héros semblent avoir grandi. Ils ne portent plus de masque, ils ont leurs faiblesses, leur caractère propre, ils paraissent enfin humains.

Quand Morisson a sorti ses *New X-Men*, il a écrit le *Morisson Manifesto* dans lequel il explique que le succès des *X-Men* en film prouve que le public était intéressé par ces personnages et qu'ils n'avaient pas besoin de porter des costumes. C'est vrai, pourquoi auraient-ils besoin de costumes ? J'en ai parlé à Frank Miller qui lui était complètement opposé à cette idée. En retirant les costumes, les couleurs étincelantes, tout le plaisir, toute l'excitation qu'ils créent disparaissent. Et avec, l'essence même de ces personnages.

Calliope : Il y a quelque chose de fort dans le costume. Le héros n'est alors plus une personne mais une icône, une idée. Miller lui, place son récit à deux niveaux, celui du symbole et celui de l'homme derrière le masque. Les X-Men de Morisson ressemblent plus à des héros d'une série télé.

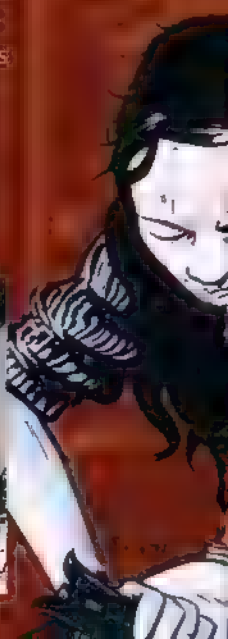
C'est intéressant parce que cette série est basée sur le film. Elle repose sur ce que le film révèle sur les X-Men. C'est pour ça qu'elle est si populaire. Les visages des personnages ressemblent à ceux des acteurs. C'est un type de comics différent de celui de Miller qui parle d'autre chose. Pour moi, c'est essentiellement une question de style. Peu importe la BD que réalisera Miller, je sais que je l'aimerai pour son style. Ce qui m'intéresse le plus dans les comics, c'est de voir ressortir l'auteur au travers de sa BD.

L'ARTISTE VISUEL DOIT S'EFFACER DEVANT CELUI QUI RACONTE L'HISTOIRE

Calliope : Dans les comics aujourd'hui, le héros occupe une place plus importante, il y gagne en profondeur, en complexité, mais le comics a perdu de son souffle, de la démesure, ce côté gothique.

Les histoires de super-héros, même si elles paraissent souvent enfantines, ont quelque-de-chose de mythologique, de légendaire. Une des crises qu'a dû traverser le comics aux Etats-Unis est le vieillissement des lecteurs. La plupart des lecteurs ont grandi avec les comics et ceux qu'on leur propose aujourd'hui, s'ils ont suivi leur évolution, ne sont plus du tout en phase avec ce que demandent les lecteurs les plus jeunes. Il n'y a plus ces BD que l'on pouvait lire à 6 ans.

CE QUI M'INTÉRESSE LE PLUS DANS LES COMICS, C'EST DE VOIR RESSORTIR L'AUTEUR AU TRAVERS DE SA BD



100% LA FUREUR DE VIVRE

qui ressemble à aujourd'hui. Sauf que les filles dans les bars de strip-tease ne montrent plus leur corps mais ce qu'il y a à l'intérieur : leurs intestins, leurs organes. Une danse folle et charnelle dans le Gastro-Cube... *100%* est un ballet de personnages plongés dans une [illegible] incertaine et lourde comme une ombre qui plane sur la ville. Pourtant, jamais la vie ne s'arrête. Daisy et John se rencontrent et font l'amour perchés sur un satellite, Stref retrouve le père de son fils, un boxeur parti livré son dernier combat, Ally, incertaine, se laisse finalement séduire par Eloy et le syndrome de Hamblin [illegible] la suite dans quelques mois.

Camille : On a l'impression que les super-héros ont refusé de grandir avec leurs lecteurs. Ils ont toujours le même âge, mais le ton est différent, le propos aussi.

Il y a tellement d'argent en jeu dans le comics grand public que la plupart des jeunes auteurs préfèrent travailler sur des personnages connus. La renommée de ces personnages est suffisante pour leur garantir un succès commercial. Une réussite qu'il est plus difficile d'obtenir avec des oeuvres personnelles comme *THB* ou *Bone*. Mais *Bone* prouve que l'on peut faire un grand succès avec une oeuvre personnelle. Jeff Smith a créé ses propres personnages, son monde à lui, une trame très classique mais universelle. Sur le long terme, je suis sûr que *Bone* aura plus de succès que la plupart des travaux sur *X-Men* ou *Spiderman*.

Camille : Le cinéma a été abandonné aux majors et il est très dur de faire du cinéma en marge des grosses productions tellement les sommes investies sont colossales. Mais on pourra toujours créer ses BD.

Camille : En musique aussi.

Internet a beaucoup aidé la musique dans ce domaine et je pense que ça devrait aussi aider la BD. Les gens seront libres d'expérimenter et libres de découvrir. Tout peut devenir accessible.

Camille : Il n'y a plus l'obstacle du prix. En Europe, une BD coûte tout de suite plus de 10 € et il est important qu'elle soit artisanale pour que les gens puissent la ranger dans leur bibliothèque.

C'est pour ça que j'ai publié *THB* sur un papier bon marché, pour montrer le côté périssable de l'objet. Il faut le passer aux autres, le partager. Dans deux ans, le papier sera devenu jaune.

LE COMICS DOIT PARVENIR À CRÉER UNE IMAGE SI PUISSANTE QU'ELLE RESTE TOUJOURS PRÉSENTE À L'ESPRIT, MAIS RESTE ÉPHÉMÈRE

Le comics et le papillon

Camille : L'imagination des auteurs semble s'être arrêtée dans les années 90, ne faisant que décliner les mêmes recettes les unes après les autres.

Il y a deux défis. Dans la BD « grand public », le but est le divertissement ; dans la BD dite « indépendante » ou « underground », le but est de s'affirmer en tant qu'artiste et de ne pas penser à la réalité économique du projet. Le fossé est là. Certains auteurs, comme Robert Crumb, ont réussi à la fois à garder ce statut d'underground et à connaître le succès.

Camille : Le fait de faire une BD grand public ne remet pas en cause le fait d'être un artiste.

Si je pensais qu'il n'existait pas un moyen de s'exprimer, de faire passer ses idées, tout en faisant une BD commerciale, je ne le ferais pas. La seule limite est celle que l'on se donne en tant qu'auteur. Si vous êtes capables d'avoir de nouvelles idées, de produire de nouvelles influences, rien ne vous empêchera de le faire. Une des forces de la bande dessinée est d'être restée un média populaire. C'est d'ailleurs l'une des dernières formes d'art qui le soit restée. Presque tout

Calliope : Des BD à lire le matin et à jeter le soir, mais dont on n'arrive pas à effacer le souvenir.

Paul Pope : Ça a toujours été le but, de créer une image si puissante qu'elle reste toujours présente à l'esprit. Les éditeurs japonais ont toujours travaillé dans ce sens. Ils sont beaucoup plus agressifs et dynamiques que les éditeurs américains. Ils cherchent à créer eux-mêmes leur lectorat. Ils ont réussi à faire des mangas pour toutes les catégories de lecteurs. Aujourd'hui, Marvel s'y essaie aussi. Avec le succès du Mondial et le développement du foot aux États-Unis, ils veulent lancer une série de comics dessus. Je pense que c'est une super-idée. J'ai plein de pistes pour faire des BD sur le sport, mais s'ils veulent une BD qui fasse un tabac sur le foot, il vaut mieux qu'ils choisissent un gamin italien qui y a joué. Moi, je n'y connais rien au foot. Marvel va peut-être se lancer dans ce genre de projet. Ce serait un grand changement dans l'industrie du comics.

ILS VOULAIENT CRÉER CHEZ KÔDANSHA, LE STYLE DU XXIÈME SIÈCLE, UNE BD QUI POURRAIT ÊTRE LUE PAR TOUS LES LECTEURS

Le comics n'est pas fait pour durer éternellement. Je trouve qu'il y a quelque chose de beau là-dedans, cet aspect fragile. Ils véhiculent des idées puissantes mais sont condamnés à disparaître. Ils sont éphémères.

Calliope : Il faut les faire lire, les partager avant qu'ils disparaissent.

Paul Pope : Oui, ils ont une vie à eux. Le côté journal avec les agrafes, c'est comme une métaphore de la vie. Les comics ont un âge, une durée de vie. Ils peuvent être jeunes comme vieux. J'aime beaucoup les BD européennes mais elles sont un objet froid, dur, comme une grande porte en pierre, très solennelle. Les comics ressemblent plus à une petite porte de chambre, beaucoup plus intime. Les mangas c'est encore autre chose. Il y en a tellement ! Quand j'ai déménagé après avoir travaillé pour Kôdansha, je me suis aperçu qu'il y en avait des piles et des piles partout. Il a fallu que je m'en débarrasse.

Universal BD

Calliope : Après toutes ces expériences, comment définiriez-vous votre style aujourd'hui ?

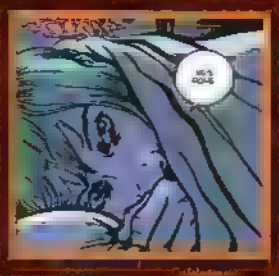
Paul Pope : Je dirais « world comics ». C'est comme ça que les Japonais le considéraient. Ils me disaient que leur but était de créer un style de BD qui serait universel, le style du XXIème siècle qui serait compris par tous les lecteurs. Je pense que c'est leur but. Dans mes dessins, on retrouve des influences d'un peu partout, Italie, France, Japon, États-Unis. Il est peut-être unique en cela que je suis venu à la BD pour m'exprimer, pour raconter mes histoires et non pour faire du comics, du manga ou de la BD européenne.

Amitié et attache...

Calliope : Et toujours en noir et blanc ?

Paul Pope : C'est un besoin. Je suis très attaché à l'héritage du strip de presse. Pour moi, plus le dessin est proche de l'histoire, plus il est pur. Là où la plupart des comics sont déguisés sous des filtres de couleurs, des beaux papiers, je pense qu'il devrait être direct et sans artifice. Un peu brutal.

Propos recueillis par Jérôme Martineau



Dr Gotham

THE LEGEND COLLECTOR

>> La nouvelle boutique de référence des collectionneurs

Retrouvez vos héros préférés (Star Wars, Spiderman, Le Seigneur des Anneaux, les personnages de SF, BD, Manga, horreur, les stars du rock...)
+ 3000 réf. sur 2 niveaux
Arrivage massif de nouveautés

Professionnels, contactez-nous : 01 41 11 56 12

Boutique Dr Gotham
12 bis, avenue de Clichy - 75018 Paris

Tel. : 01 42 94 24 78
Metro : Place de Clichy
Parking public payant à 5 mn : rue Forest

Horaires d'ouverture :
Le lundi de 14h00 à 19h30
Du mardi au vendredi de 11h00 à 19h30
Le samedi de 10h00 à 19h30

LA DISTRIBUTION A UN NOM

LEGENDS

COMICS
BOOKS
ART BOOKS
MAGAZINES
T-SHIRT
STATUES
POSTERS
GADGETS
TRADING CARDS
ACTION FIGURE

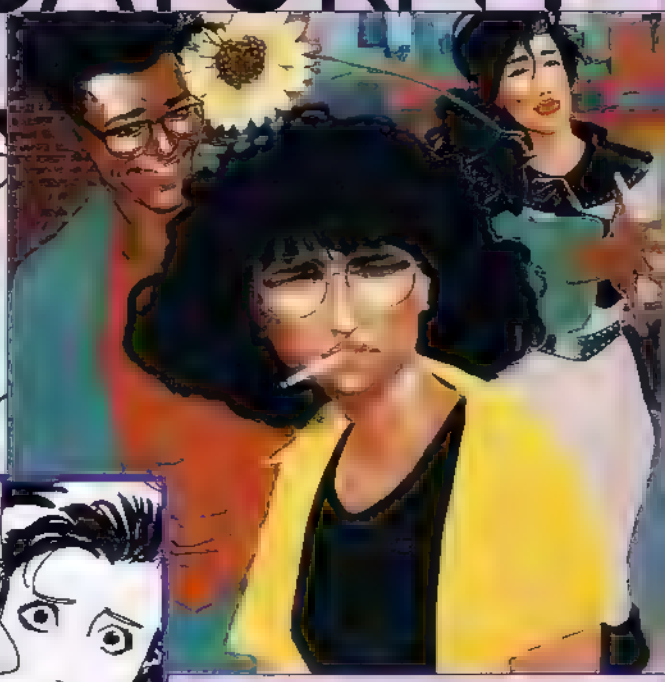
LE MEILLEUR DE L'IMPORT US

LEGENDS 46, RUE BROCA 75005 PARIS
TEL : 01-43-36-13-82
FAX : 01-43-36-12-72
E-MAIL : legends2@wanadoo.fr

CATALOGUE PROFESSIONNEL SUR SIMPLE DEMANDE

LA COUVERTURE MET EN GARDE : « FOR MATURE READERS ». CETTE BD N'ÉTALE POURTANT NI BIMBOS DÉNUDÉES NI PROPOS VIOLENTS OU VULGAIRES. NON, ELLE FAIT BIEN PIRE QUE ÇA ! ELLE CONTIENT DES IDÉES DÉRANGEANTES SUR L'AMÉRIQUE. DRÔLE ET SANS CONCESSION.

WHY I HATE SATURN :
ASTRONOMIE NEW-YORKAISE



Anne au premier plan, sa sœur Laura et Ricky

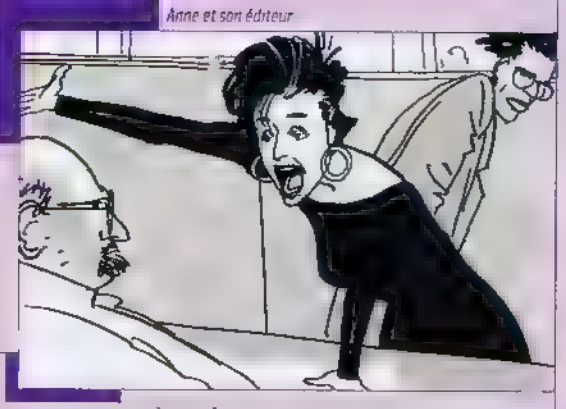
Friends dépressif et road movie déjanté

Journaliste « new-yorkaise intello alcoolo », Anne traîne ses angoisses à Big Apple. Sa chronique mensuelle dans *Daddy-O*, une revue branchouille, la nourrit à peine. Elle se fait payer en liquide. Les comptes bancaires, les cartes bleues et les papiers d'identité, c'est pour les blaireaux. Dans son appartement désert elle tente vaguement d'écrire le livre qu'elle a promis. L'avance sur droits est déjà claquée, elle a lâché un titre inepte pour calmer l'angoisse de l'éditeur. Pas une ligne n'est écrite. Marginale chic, Anne est malheureusement interrompue dans sa dépression de bon aloi par l'arrivée intempestive de sa sœur Laura, véritable folle new-age écolo-végétarienne-pacifiste. Laura arbore fièrement la combinaison de cuir banolée et la cagoule à antennes de la reine des « leather astrogirls of Saturn ». Elle vit entièrement dans son monde, se moque de ce qu'on pense d'elle et croit sincèrement venir de Saturne. Elle dynamite la vie de sa sœur – l'appartement est rangé ! ! ! Sa soudaine disparition va jeter Anne dans un univers étrange et hostile : la Californie. La chronique urbaine tourne au road-movie, de *Friends* à *Thelma et Louise*, de Paul Auster à Kerouac.

LA DISPARITION DE SA SŒUR VA JETER L'HEROINE DANS UN UNIVERS ÉTRANGE ET HOSTILE : LA CALIFORNIE

Le post-modernisme : c'est dans les vieux pots que l'on fait les meilleures soupes.

Pour son roman graphique post-moderne, Kyle Baker recourre à des choix visuels remontant aux premiers âges de la BD : Pas de phylactère mais des dialogues écrits sous les cases comme dans les vieux strips des années 20. L'émotion est entièrement laissée à l'image et


Anne et son éditeur

les dialogues peuvent se permettre une certaine complexité et s'étaler dans leur grinçante ironie sous la case. C'est paradoxalement en renonçant au mélange visuel contemporain du texte et de l'image, que Baker cultive l'interaction entre les deux. Un choix parfaitement adapté à un récit très écrit reposant en grande partie sur les discussions des personnages. Cela fonctionne parfaitement

Dans la construction des planches, Kyle Baker innove en utilisant de vieilles recettes. Cases pleine-page, construction en diagonale, organisation verticale, tout y passe. La vignette reste pourtant sagement rectangulaire et les strips verticaux sont ceux de la BD de presse du début du siècle. Les dessins en noir, blanc et sépia tranchent avec une production multicolore de super-héros bondissants. Pas de couleur informatique, pas d'effet spéciaux, mais un graphisme très expressif qui met les sentiments au cœur du récit.

Dieu est mort et moi je lis de la BD

Comment les pérégrinations désabusées d'une new-yorkaise peuvent elles faire une BD incontournable ? Avec son humour caustique, Baker crée un univers décalé mais qui reste très proche du nôtre. Ce petit glissement l'autorise à appuyer avec délectation là où ça fait mal. Il peut jouer avec les angoisses contemporaines face à la fin des mythes et des idéologies. Il ose les bonnes questions. Comment vivre dans la folie des grandes villes occidentales ? Comment construire le rapport Hommes-Femmes ? Pourquoi ne trouve-t-on dans les avions que des magazines vieux de deux mois ?

Anne et Laura représentent deux options de vie radicalement différentes. Anne est indifférente et désabusée. Elle affiche certains comportements marginaux pour se prouver qu'elle ne fait pas partie des bœufs. Elle se veut anti-conformiste mais elle est tellement obnubilée par ce que les autres pensent d'elle qu'elle ne sait plus qui elle est vraiment. C'est l'intellectuelle urbaine poseuse. Laura paraît complètement folle, elle se moque du jugement des autres et s'est créé une identité forte en dehors de toute norme sociale. Contrairement à Anne, elle est consciente de sa responsabilité collective et croit au pouvoir de son action. Graphique-ment, Anne de noir vêtue s'oppose à Laura aux tenues blanches. Les longues discussions du duo sont hilarantes et souvent surréalistes mais interrogent le lecteur sur ses choix.

Dans un autre re-gistre, les discussions avec Ricky, le-bon-copain-qui-aimerait-bien devenir-plus, évoquent la place de la Femme dans la société moderne et comment son rapport avec les Hommes s'adapte à cette nouvelle donne. Des passages très drôles et un peu désespérants.

Les dessous sordides de « l'American dream »

Le voyage d'Anne en Californie pour retrouver sa sœur est un moyen de confronter deux visions de l'Amérique. Anne, intellectuelle new-yorkaise cosmopolite, va affronter la vitrine dorée de « l'american way of life ». Le réquisitoire est sévère. Anne découvre un monde où rien n'est possible sans une carte d'identité ou un permis de conduire. Bien que persuadé qu'Anne a l'âge requis, une vendeuse refuse de lui vendre de l'alcool car elle n'a pas de papier pour prouver qu'elle est majeure. La lettre de la loi remplace avec absurdité l'objectif de de la loi et encourage toutes les hypocrisies. Plus tard, Anne découvre qu'elle ne peut se faire payer ses travellers-chèques sans montrer un permis de conduire, à moins d'avoir un compte dans la banque. D'absurdités en rigueurs légalistes, elle va se retrouver jetée à la rue en quelques jours.

LA CALIFORNIE, UN ÉTAT PEUPLÉ DES GENS LES PLUS HEUREUX ET LES PLUS PARANOÏAQUES DE LA TERRE.

Cette Amérique bronzée et cool a en fait très peur de l'Autre. Son enquête pour retrouver sa sœur va l'amener à visiter des banlieues résidentielles chic. Sonner chez les gens les terrorise, ils n'ouvrent pas leur porte et sont prêts à appeler la police. En arrière-plan un policier fouille la voiture d'un citoyen sur la seule présomption qu'il est noir et circule dans un quartier aisé. Une discussion avec un clochard rappellera avec beaucoup d'humour que le langage politiquement correct permet à l'Amérique d'ignorer ses minorités : Indiens, Noirs et Pauvres.

Innovation graphique et humour sont le vitriol jeté à la face de l'Amérique bien-pensante. Une BD passionnante et drôle. Un album résolument adulte qui entre en sinistre résonance avec l'évolution récente de la société française.

Gwael Bernicot

CALLIOPE

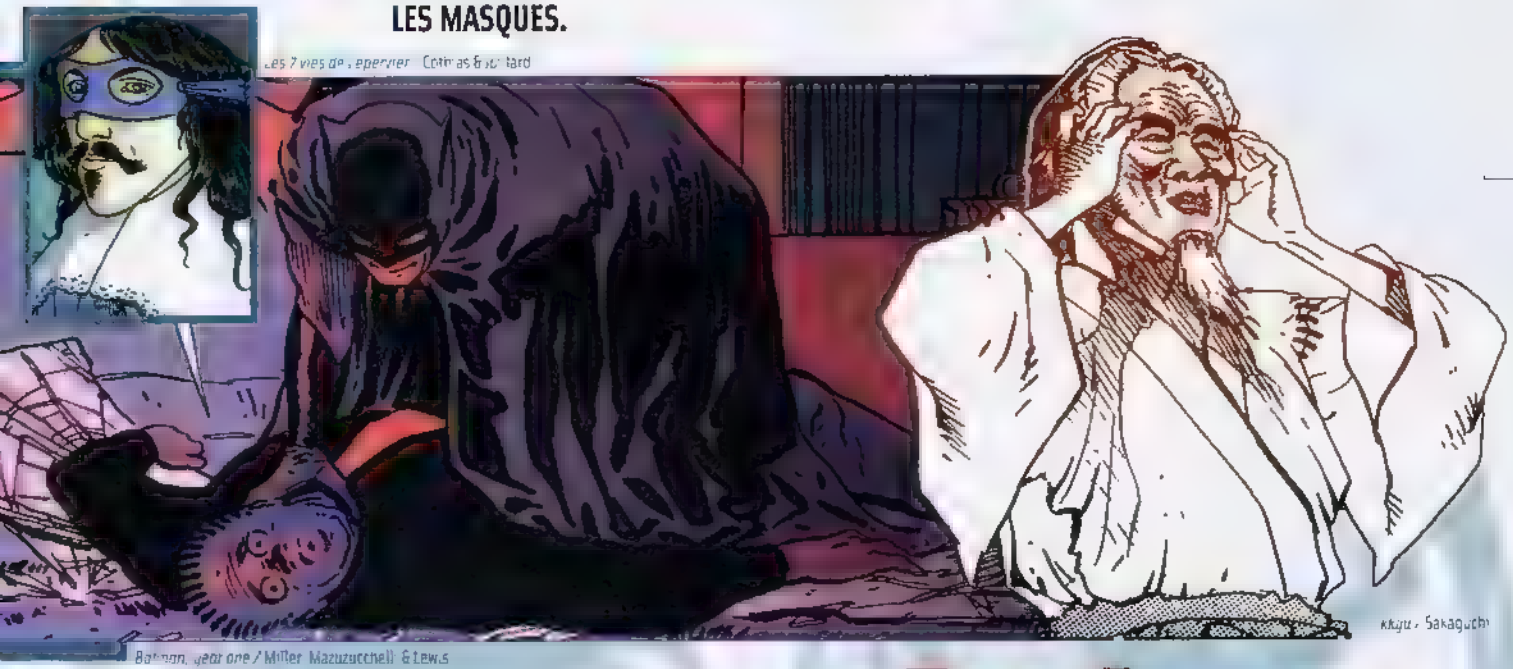
DOSSIER

LES MASQUES

1. QUAND LES MASQUES PARLENT
2. JUSTICE MASQUÉE
3. TUEURS DE MASQUES
4. BAS LES MASQUES
5. BORN AGAIN

Les masques ont traversés les siècles pour nous ramener de nombreuses histoires. Ils portent en eux la marque de récits inoubliables, d'aventures extraordinaires. Les masques racontent, parlent. Un peu comme des planches de BD, ils sont fait d'un ensemble de codes que le spectateur peut lire. De l'antiquité à *Batman* les masques n'ont cessé de côtoyer notre imaginaire et de nous faire rêver. S'ils ont joué un rôle fondamental dans le développement du théâtre, qu'ont-ils apporté à la bande dessinée ?

CERTAINS OBJETS ONT UNE HISTOIRE DIGNE DE CELLES DES GRANDS HOMMES : L'ORIGINE DU MONDE DE GUSTAVE COURBET, LE PENDULE DE FOUCAULT, LA PIERRE DE ROSETTE. D'AUTRES NE POSSÈDENT PAS UNE HISTOIRE MAIS EN RACONTENT UNE : LES MASQUES.



Batman, year one / Miller Mazzucchelli & Lewis

QUAND LES MASQUES Parlent

Les dieux, la scène et la bulle

Tic, Loge et de crocs Ayroles & Masbou

À l'origine les masques étaient utilisés par les prêtres et les chamans. Dotés d'un langage immédiatement visuel, ils parvenaient à faire passer des notions pourtant aussi abstraites que le respect ou la crainte, et à distiller une foi et une obéissance chez celui qui les observait.

En Grèce, le dieu Dionysos a joué un rôle déterminant dans l'histoire des masques et du théâtre. Au Vème siècle avant J.C., les fêtes données en son honneur voient peu à peu s'effacer leur caractère sacré au profit d'une dimension plus festive. Un véritable art du spectacle se met en place, les danses du Bouc se changent en pièces et les acteurs, le visage masqué, incarnent des immortels et des héros. Le théâtre est né. Il est alors indissociable des masques.

Ces derniers n'étaient à l'époque pas conçus pour s'adapter à un visage. Ils dépassaient les dimensions humaines, ils amplifiaient la voix du comédien. On ne peut se contenter d'y voir seulement un aspect pratique. Le masque grec est ainsi parce qu'il porte aussi en lui une identité et des

LE MASQUE EST UN SYMBOLE DE VALEURS SPIRITUELLES OU INTELLECTUELLES COMMUNIQUÉES VISUELLEMENT

valeurs qui touchent au divin ou à l'héroïque. Le masque nous révèle également une autre de ses forces : il n'a pas besoin d'être réaliste pour être crédible. Les masques grotesques des bandits d'*Incidenti* de Mattotti ne ridiculisent pas leurs porteurs. Au contraire, en les rendant moins humains au niveau de l'apparence, ils font ressortir l'inhumanité de leur comportement.

Un ensemble conventions permet au spectateur d'identifier au premier coup d'œil les personnages, ses attributs étant représentés sur le masque qu'il porte.

Les 7 vies de l'épervier / Cothias & Juillard

C'est l'un des aspects fondamentaux de l'utilisation du masque au théâtre, et aussi dans la bande dessinée : le masque est un code. Le masque présente le personnage aussi sûrement qu'un long prologue.

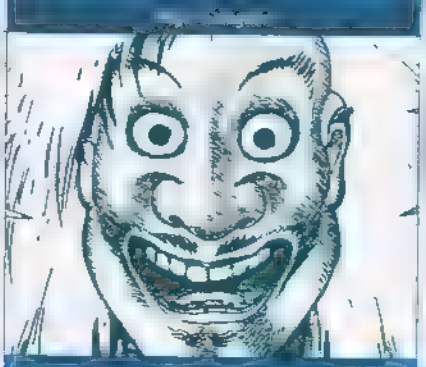
Au Moyen-âge, on retrouve les masques dans les farces populaires qui les utilisaient pour représenter les différents archétypes de la société, comme le Cocu, le Vantard, l'Avare . On peut en voir quelques exemples dans *Les Sept Vies de l'Épervier* Ces farces préfigurent la naissance de la Commedia Dell'Arte durant la Renaissance.

AU XVième siècle à Venise, les spectacles se donnaient sur la Place Saint-Marc, tandis que certaines momeries, satires de la vie politique, étaient jouées dans la cour du palais, devant un public masqué lui-aussi. Les parloirs des couvents servaient également de lieux de représentation. La nuit venue, les jeunes nonnes se déguisaient elles aussi pour rejoindre les fêtes. Dans cette ambiance de moquerie, de subversion et d'amusement généralisé vont naître les personnages de la Com-media Dell'Arte.

La Commedia Dell' Arte perdure jusqu'à la mort du dramaturge Goldoni, en 1793, qui marque le début de son déclin. Le public est lassé de retrouver tou-

« JE N'AI PLUS GOÛT À RIEN »
LA VIE EST TROP PRÉCIEUSE POUR QU'ON LA JETTE ! ÉPOUSE UNE CAUSE ! IL N'EN MANQUE PAS, ET JE TE DONNERAI UN DE MES DEUX OISEAUX POUR GUIDE !

jours les mêmes stéréotypes et aspire à une palette plus large de personnages et de situations. Les masques quittent le théâtre au sens strict pendant plus d'un siècle Entre-temps, certains auteurs de bandes dessinées les ont sortis des greniers.



LE THEATRE NÔ

[illegible] essor. On peut suivre son histoire à travers celle [illegible] gret. Les acteurs, acteurs également, y incarnent des héros dans des pièces auxquelles se mêlent danses et rituels.

[illegible] semble des règles qui régissent la vie [illegible]

Le masque a mille visages

En français, le verbe « masquer » évoque la dissimulation Le masque permet de faire évoluer un personnage devant le public sans en révéler l'identité pour des motifs d'intrigue et de mystère. Le simple fait de cacher un visage annonce l'instant dramatique où le masque va tomber, pour le meilleur – comme lorsque l'on apprend enfin qui se cache sous la capuche du Hooded One dans *Bone* – ou pour le pire – comme lors de la pathétique (et drolatique) révélation du secrétaire aux affaires sociales de Lord Julius, dans *Cerebus*. Ce n'est cependant pas la fonction naturelle du masque, comme l'a prouvé l'utilisation qu'en a fait le théâtre.

De cape et de crocs / Ayroles & Masbou

Le masque peut être le symbole de valeurs spirituelles ou intellectuelles qu'il communique visuellement. Cette transmission par l'image ne pouvait qu'intéresser les auteurs de bandes dessinées. Les masques d'animaux furent les premiers utilisés. L'idée est de projeter sur le personnage par anthropomorphisme les caractéristiques que l'on attribue généralement à l'animal : le vautour est rapace, le renard rusé, l'oie est bavarde, le cheval a un sexe énorme, etc. L'identité du personnage est préservée. Elle est même enrichie par ce procédé, comme le sont Don Lope et Malpertuis dans *De Cape et de crocs*.

On trouve le thème du masque animal traité dans toute sa richesse dans *Maus* d'Art Spiegelman. Il y raconte l'histoire de son père, un juif polonais qui a survécu à Auschwitz. Les Juifs y sont représentés en souris et les Allemands en chats. Au delà de l'image évidente, on peut y voir une dissociation de l'identité individuelle, qui ne se manifeste plus que par les vêtements, au profit d'une identité de groupe. Le procédé

VOUS ÊTES POLONAIS COMME MOI JE PEUX VOUS FAIRE CONFIANCE ! CES SALES NAZIS M'ONT FAIT PRISONNIER... JE VIENS DE M'ÉVADER
LES POLONAIS ÉTAIENT TRÈS CONTRE LES ALLEMANDS ALORS C'ÉTAIT BIEN DE DIRE DU MAL D'EUX

Maus / Spiegelman

LA COMMEDIA DELL'ARTE

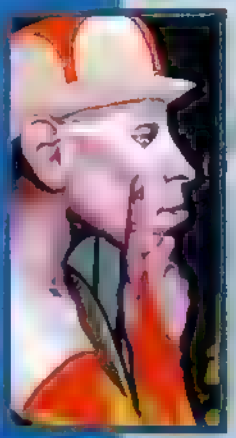
Arlequin : [illegible]

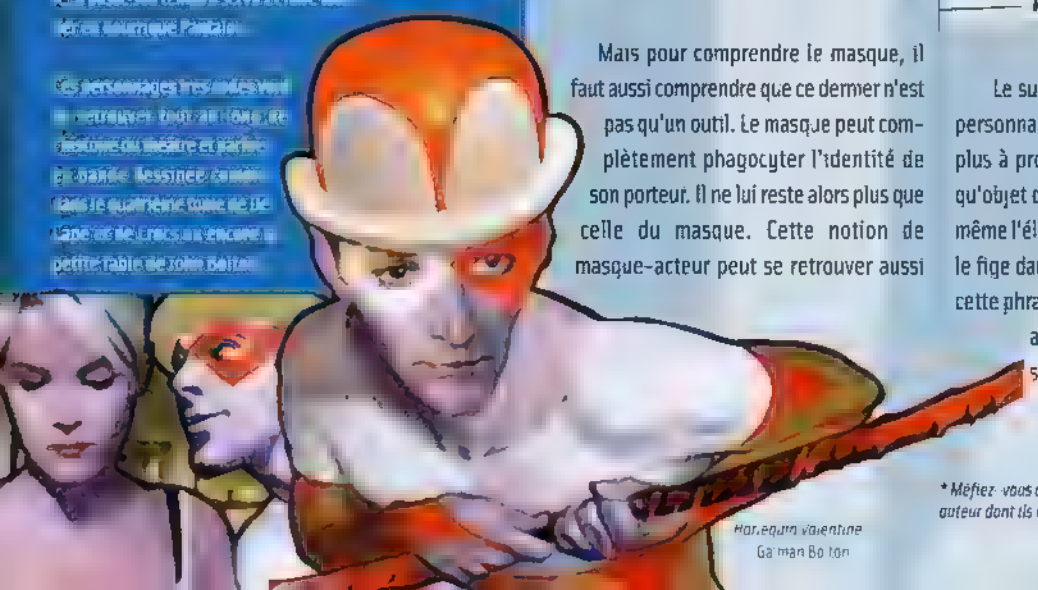
Pantalon : [illegible]

Le Docteur : [illegible]

Colombine : [illegible]

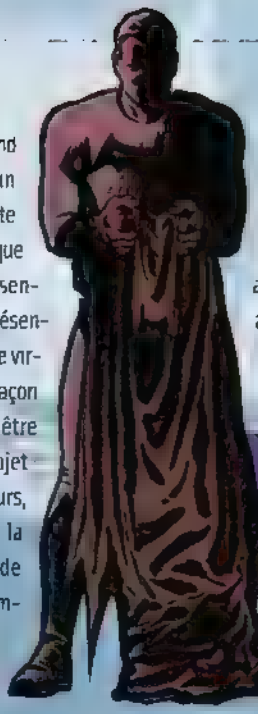
Ces personnages [illegible]



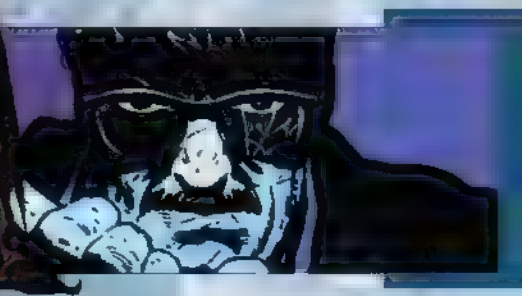


Harlequin Valentine
Batman Bolton

gagne encore en subtilité quand le héros prétend être un Polonais non-juif et qu'il porte sur sa tête de souris un masque de cochon (l'animal représentant les Polonais). En représentant visuellement ce masque virtuel, qui naît à la fois de la façon dont le héros cherche à être perçu et de l'image que projettent sur lui ses interlocuteurs, Spiegelman s'inscrit dans la démarche des acteurs de théâtre qui utilisent le symbole simple et compréhensible du masque pour communiquer des notions plus complexes.



bien dans les pièces grecques, que dans le théâtre Nô ou la Commedia Dell'Arte. Non seulement l'acteur est dépendant du masque pour son apparence mais il est en plus soumis aux règles de comportement associées par convention à ce dernier. Dès lors qui est l'outil ?



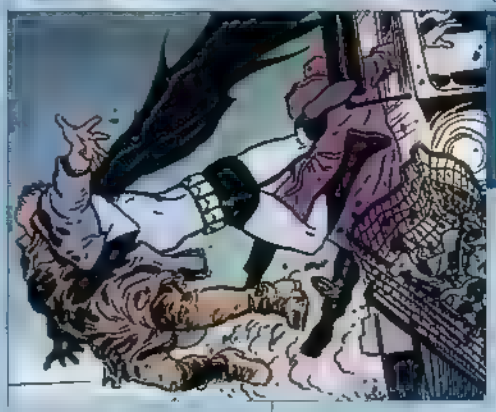
Masque et liberté

Nietzsche* a dit « Tout homme profond a besoin d'un masque ». C'est en effet, dans le cadre d'une quête intellectuelle, le moyen le plus efficace de s'affranchir des valeurs établies et des conventions. Cette liberté nouvelle de celui qui dissimule son identité est intimement liée au sentiment d'impunité et de pouvoir que procure le masque. Anonyme, le porteur ne fait plus partie des hommes et n'est donc plus soumis à leurs règles. On retrouve cela dans les carnavals où le masque libère du poids des classes sociales, du sexe et des religions. En bande dessinée, on retrouve un peu de la démarche des super-héros ou des super-vilains dans ce principe. Masqué, je me soustrais à la loi des hommes pour imposer la mienne.

Mais pour comprendre le masque, il faut aussi comprendre que ce dernier n'est pas qu'un outil. Le masque peut complètement phagocyter l'identité de son porteur. Il ne lui reste alors plus que celle du masque. Cette notion de masque-acteur peut se retrouver aussi

Le super-héros est-il bien éloigné de cette situation ? En mettant son masque, Bruce Wayne se met en scène. Il s'impose à lui-même un code de conduite, un comportement, un rôle. Ce n'est plus un homme avec un masque, c'est Batman. L'image de la chauve-souris est éloquente : Batman agit de nuit ; il est aveugle comme la justice. Son masque fait naître la peur chez les vilains, car il signifie dès son apparition que leur destin est scellé. La terreur naît de l'anticipation et c'est bien le masque qui annonce l'intervention du héros, qui raconte presque la suite de l'histoire à lui tout seul.

Batman : Year One / Mike Mazzucchelli & Lewis



Le super-héros est sans aucun doute le personnage de bande dessinée qui met le plus à profit le pouvoir du masque en tant qu'objet de narration. Le masque en devient même l'élément-clé du personnage, celui qui le fige dans l'imaginaire collectif. Et de citer cette phrase tirée des *Sept Vies de l'Épervier* au sujet de Masque Rouge : « Sans son masque, il n'est rien ».

Florent Lepeytre

* *Méfiez-vous du masque d'homme cultivé que revêtent ceux qui citent un auteur dont ils doivent chercher le nom dans un dictionnaire*

Sélection Premier Album
Angoulême 2003

l'âge de raison

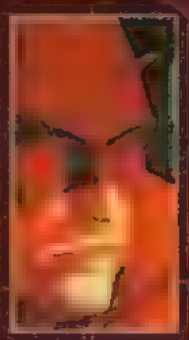
disponible en librairie

LE HÉROS EST TOUJOURS À LA LIMITE DE LA LOI, AU PLUS PRÈS DE L'INTERDIT, LÀ OÙ NOUS N'OSONS PAS ALLER. IL FASCINE CAR IL N'OBÉIT PAS AUX MÊME RÈGLES QUE NOUS. LE TRAIT QUI LE SÉPARE DU CRIMINEL EST D'AUTANT PLUS FLOU QUE CE HÉROS DISSIMULE SES TRAITS – ET SES MOTIVATIONS – DERRIÈRE UN MASQUE.

JUSTICE Masquée

En marge de la loi

Le héros-justicier est-il l'auxiliaire d'un système défaillant ou se contente-t-il d'appliquer son idée de la justice ? Des personnages comme Dick Tracy ou Flash Gordon luttent contre le « Mal » à leur façon mais avec les même armes que les criminels et s'inscrivent dans le sens de la Loi. Dick Tracy est flic et même vêtu d'un imperméable jaune, il représente un pouvoir et une autorité reconnus. Les aventures de Flash Gordon se situent sur une autre planète. Le héros représente cet idéal humain – américain – de justice et de liberté et ne saurait agir masqué sans contredire le message idéologique qu'il véhicule.



Le masque de *Zorro*, c'est qu'un jeune propriétaire terrien indifférent au sort de ceux qui vivent en dehors de son hacienda. Pourtant, la nuit, il se fait le champion de la justice contre un gouvernement militaire qui abuse de son autorité et exploite les habitants. Si Zorro est passé de l'autre côté de la Loi, ses méthodes restent relativement modérées. Son masque lui permet de se moquer ouvertement d'un système de lois rire au nez – un Robin des bois obligé de se masquer pour continuer à vivre au milieu des siens. Mais jamais Zorro ne se fait juge, juré et bourreau. Il reste à mi-chemin entre le justicier redresseur de torts et le bouffon provocateur.

D'autres héros en sont venus à rendre justice eux-mêmes, une justice bien plus expéditive. Au début des années 70, Dennis O'Neil et

LE HÉROS AGIT EN MARGE D'UNE SOCIÉTÉ QUI NE LE RECONNAÎT PAS

Michael Kaluta ont ressuscité The Shadow, un personnage des romans pulps des années 30. Dilettante fortuné le jour, Lamont Cranston redevient la nuit *The Shadow*, justicier aux colts automatiques. Derrière son écharpe rouge et son chapeau, il dispense son châtiment à ceux qui ont enfreint la Loi. Justice expéditive, à l'image des crimes commis.

Une fois encore, le masque ne sert qu'à préserver la véritable identité de son porteur. Il est souvent difficile de séparer le désir de justice du personnage de la quête personnelle – on ne sait à quel point se fait il le simple exécutant de la justice. *Masque Rouge*, les pillards et Gothias, s'ils agissent au nom de la justice sociale, ont une vue âpre impitoyable parfois assez éloignée des inspirations et des besoins de ceux qui le portent. Que ce soit Ariane, son frère ou Gabriel de Troil, tous se cachent derrière l'étoffe rouge qui leur permet de fuir leur vie.

Mais, paradoxe, le héros justicier va se retrouver derrière le masque. Pour lutter contre les défaillances du système, il va créer lui-même ses propres lois, ses propres limites. L'alternative qu'il propose alors n'obéit plus aux règles édictées. Le héros se définit quelque part dans la marge d'une société qui ne le reconnaît pas et qu'il tente de façonner à son image. Le plus souvent derrière un masque. Pour se différencier de la société, il va devoir s'en extraire et changer de visage.

Couverture pour Batman Hors Série : Mythes & Métamorphoses

Le masque procure à celui qui le porte une liberté d'agir. Il protège également sa vie privée, sa personnalité qui continue d'exister dans la société. Don Diego de la Vega, quand il ne porte pas son

Justice criminelle

Celui qui porte le masque se place au-dessus des lois. Comment se distingue-t-il du criminel qui les enfreint ? Si la justice est aveugle, a-t-elle besoin d'être masquée ? On retrouve tout le paradoxe

Daredevil, the man without fear / Miller, Romita JR. & Williamson

véritable conscience et à se réfugier uniquement sous son masque... de diable lui aussi. Matt Murdock ne retrouvera son équilibre qu'après une longue errance aveugle à travers les États-Unis, sans masque ni costume.

Aujourd'hui, Daredevil est entre les mains de Brian Michael Bendis qui expose sa véritable identité à l'une des journaux nationaux. Derrière quel masque va-t-il alors pouvoir se refugier ? L'abandonner ? Réponse dans [illegible]

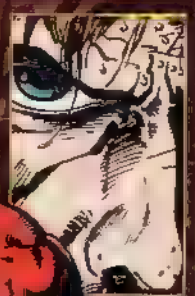
LE MASQUE APPELLE LE MASQUE. LE HÉROS MASQUÉ NE PEUT EXISTER SANS SA NÉMÉSIS

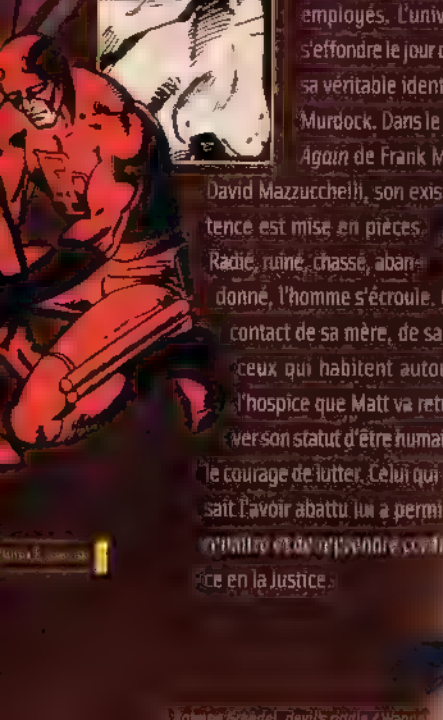
Daredevil, the man without fear / Miller, Romita JR. & Williamson

Peu après, ce sont Ann Nocenti et Romita Jr qui reprennent la série. *Daredevil* renoue avec son quartier d'origine : Hell's Kitchen, quartier défavorisé de Manhattan. L'avocat retrouve sa place au milieu d'un centre social et son idéal de justice pour tous. C'est une période de remise en cause pour le personnage. Qui est-il ? Comment peut-il justifier sa conduite, sa relation avec celle qui l'aime ? L'omniprésence de Méphisto, le diable tentateur, amène le personnage à douter de sa

Daredevil, devil's riddle / Wagner

de cette question à travers le personnage de *Daredevil*, avocat aveugle le jour et justicier masqué la nuit. Le héros porte en lui la contradiction qui gangrène le système qu'il défend, les deux faces d'une même pièce. Il est à la fois le suppléant d'une justice défaillante et celui qui brise les lois pour y parvenir. Daredevil parvient à cet équilibre de justice auquel il aspire, une justice capable de [illegible] de la brute du quartier au parrain de la pègre, de l'entreprise qui pollue illégalement à celle qui harcèle ses employés. L'univers de *Daredevil* s'effondre le jour où le Caïd découvre sa véritable identité : l'avocat Matt Murdock. Dans le superbe *Born Again* de Frank Miller et David Mazzucchelli, son existence est mise en pièces. Radié, ruiné, chassé, abandonné, l'homme s'écroule. Ce n'est [illegible] contact de sa mère, de sa foi et de ceux qui habitent autour de l'hospice que Matt va retrouver son statut d'être humain et le courage de lutter. Celui qui pensait l'avoir abattu lui a permis de [illegible] et de reprendre confiance en la Justice.





Grendel est une autre facette du masque. Ce personnage, créé par Matt Wagner au milieu des années 80, incarne le mal qui passe d'homme en homme et répand sa justice de sang parmi les criminels afin de prendre leur place. Implacable, méthodique, impitoyable, Grendel détruira tous ceux qui se trouvent entre lui et le Pouvoir. Très vite, son masque devient le symbole de la peur et son ombre plane au dessus de la pègre. Arrivé à ses fins, il n'en sera pas moins un maître cruel et sanglant. Grendel emprunte le même chemin que les autres héros masqués mais dans le domaine de l'ombre. Il dissimule lui aussi sa véritable identité derrière son masque noir et blanc. Mais le jour où Stacy apprendra que son père adoptif, l'écrivain Hunter Rose, n'est autre que Grendel, elle tentera de mettre fin à son règne de sang et l'emmènera vers sa chute.

Crimes et châtiments

Quand la justice devient masquée, le crime le devient aussi. Plus qu'une simple cagoule, le vilain vient afficher sa différence à travers le masque qu'il porte. Il s'affranchit de la justice humaine pour ne se confronter qu'à son alter ego

Calliope
Les masques
3 - Justice masquée

Batman animated, Dini & Kidd

masqué, le héros. On verra ainsi apparaître à partir des années 50 une pléthore de super-vilains en pyjama. Ils apparaissent dans les comics pour servir d'adversaires aux héros désormais masqués. Ces personnages qui se placent au-dessus de la justice humaine ne peuvent se contenter de criminels ordinaires. La limite entre justice personnelle et héroïsme reste floue. Ce sont ces méchants costumés qui viennent justifier leur activité. Que ce soit dans l'univers de DC ou de Marvel, on trouve un nombre incalculable de personnages costumés qui passent la plupart de leur temps à se regrouper et à s'affronter. On peut trouver d'un côté la « Justice League of America » ou les « Vengeurs » et de l'autre la « Confrérie des Mauvais Mutants »

plus qu'un rictus ricanant qui vient envahir le visage. Leur identité est noyée sous celle de leurs crimes. On retrouvait déjà ces vilains difformes chez *Dick Tracy*, mais c'est véritablement dans *Batman* qu'ils s'affichent dans toute leur monstruosité : le Joker, Double-Face, le Pingouin... Chacun d'entre eux portent sur le visage les traces de sa folie, de la blessure qui les a fait basculer. Harvey Dent, procureur défiguré, reporte son sens aveugle de la justice dans la dualité de son apparence : pile, tu vis ; face, tu meurs. Le Pingouin, rejeté pour son apparence monstrueuse a été jusqu'à reproduire le mode de vie de ceux qui l'ont accepté : les pingouins. Le Joker a pour seule alliée la Folie, celle qui vient tordre son visage d'un rictus affreux. Dans *The Killing Joke*, d'autres ont choisi une justice obsessionnelle. Il va se réfugier dans la folie et se forger une identité à l'opposé de celle du justicier masqué qui l'a façonné. Contrairement au final traditionnel du vilain jeté en prison, *The Killing Joke* s'achève sur Batman et le Joker en train de rire à une blague de ce dernier : une histoire de fou, évidemment.

World's finest

Le masque à fleur de peau

Certains personnages s'enfoncent plus encore et s'affranchissent de leur humanité, de leur conscience. Même leur apparence physique s'en trouve alors affectée. Lorsque la chair et le masque se superposent, il ne reste

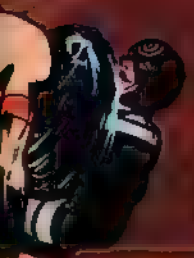
LE MASQUE EST UN REFUGE POUR CEUX QUI NE PEUVENT S'INTÉGRER À LA SOCIÉTÉ

une courte histoire d'Alan Moore et Brian Bolland, le scénariste parvient à montrer à quel point le héros et le vilain sont proches l'un de l'autre, comment le masque de chauve-souris se reflète déformé sur le visage du Joker. C'est à cause de l'intervention de Batman que la vie civile du Joker prend fin.

Comique raté public, l'homme quitte une première fois la réalité à la mort de sa femme, électrocutée, avant de perdre son visage, aspergé de produits chimiques. La où

La vie du masque

Le masque permet à celui qui le porte de se construire une seconde vie, d'échapper à la solitude, aux responsabilités, à la médiocrité. Ce fantasme d'une double vie vient ancrer le désir du masque dans la réalité. Il devient un objet d'aboutissement personnel, une porte de sortie, une façon de ne pas faire face à ses responsabilités, chose que le lecteur dans sa réalité ne peut pas faire. Le masque devient le refuge d'une existence dans

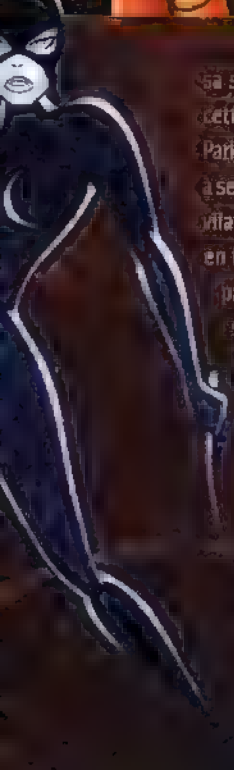


laquelle le héros se refuse à prendre place. La vie de Bruce Wayne est ininteressante au possible, il consacre toute son énergie à cette entité qui vit derrière le masque. A se demander si *Batman* ne serait pas la véritable identité de ce personnage et Bruce Wayne le masque qu'il prend pour évoluer en société. A l'inverse, *Superman*, alias Clark Kent dans le monde des humains, a besoin de dissimuler sa véritable identité, de porter un masque, pour vivre au milieu des autres. Superman avec ses lunettes est Clark Kent quelle que soit sa ressemblance avec le super-héros de Métropolis. C'est l'un des paradoxes sur lequel repose le monde du DC Universe. Le masque permet à l'un comme à l'autre de combler le vide de leurs existences. Batman peut continuer de vivre dans le monde qui a tué ses parents et Superman trouve une réponse à la solitude que lui impose son état de surhomme.

Batman Grendel: devil's riddle - Wagner

SI LA JUSTICE EST AVEUGLE A-T-ELLE BESOIN D'ETRE MASQUEE ?

Pour Spiderman, le masque est au départ une façon d'expier ses fautes mais très vite son « With great powers come great responsibilities » [Avec de grands pouvoirs viennent de grandes responsabilités] devient sa raison d'être, ce qui lui permet de combler sa solitude d'adolescent mal à l'aise et de reporter sur cette identité tous les fantasmes de son autre vie. Peter Parker est un personnage en déséquilibre constant, toujours à se poursuivre lui-même en même temps qu'il poursuit les vilains. Les scénaristes de Marvel ne s'y sont d'ailleurs pas trompés en faisant du costume d'araignée une entité propre, dotée de ses propres envies. Ce n'est que lorsqu'il aura enfin réussi à partager son secret, à avouer sa double vie à celle qu'il aime, que Peter Parker trouvera un début de sérénité... et de nouveaux ennuis.



Masque et réalité

Le héros masqué est la réalisation de ces désirs, de ces fantasmes qui, chez nous, restent impuissants. Nous projetons sur eux nos interdits, cet héroïsme mal assumé dont nous voudrions parfois faire preuve. Sommes-nous prêts nous-mêmes à revêtir un masque ? Cette transgression constante qui les caractérise en font un objet de fascination qui accompagne le succès d'un genre qui perdure depuis plus d'un demi-siècle.

Le super-héros est un personnage plein de contradictions, à la fois symbole de liberté et de tyrannie, d'impunité et de justice, un reflet de cette Amérique ambiguë qui n'hésite pas à rendre justice elle-même tout en incarnant un certain idéal de justice et de liberté.

Jérôme Martineau

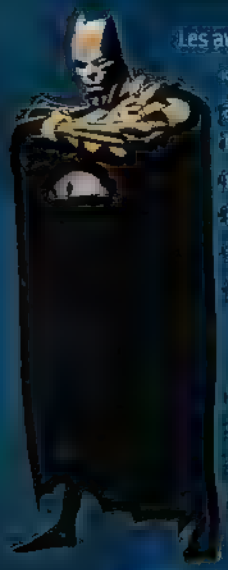
La compagnie du masque

Derrière le masque, enfin, le héros gagne un symbole d'appartenance. Rejeté pour sa différence, le masque lui permet de se réfugier derrière une identité qu'il peut partager avec d'autres parias. L'un des grands thèmes des X-Men est celui de la différence et de l'appartenance. Rejetés par les Humains, les Mutants sont victimes d'un racisme et sont exclus de la société. L'Amérique fait-elle le procès de son intolérance ? Dans *Dieu crée, l'Homme détruit*, de Claremont et Anderson, les X-Men affrontent non pas quelques mauvais mutants en couleurs bariolées mais un prêcheur raciste, une télé évangéliste qui exhorte à la haine et à la violence au nom de la religion. C'est derrière leurs masques que les mutants se sont réfugiés et font preuve, ensemble, d'une humanité que le Monde semble avoir oubliée.

Mais le masque est également un moyen de noyer les individualités, de faire disparaître la spécificité au profit de l'identité de groupe. Dans *Bouche du diable*, Boucq et Charyn explorent la destruction de toute volonté propre, la formation d'adolescents au service d'une idéologie et de ses services secrets. Des élèves vivent masqués et ne peuvent se différencier. Ils sont un même tout, un organe unique au service d'un parti politique. Bouche du diable - dont c'est le seul nom - parvient à conserver une individualité, une liberté de choix qui le marque jusque dans sa chair : ce bec de lièvre qui dépasse de son masque.

LES TUEURS DE Masques

THE DARK KNIGHT RETURNS, WATCHMEN, DEUX NOMS, DEUX DÉTONATIONS QUI, QUINZE ANS APRÈS, RÉSONNENT ENCORE DANS LE MONDE DE LA BANDE DESSINÉE. PLUS JAMAIS LE COMICS NE SERA COMME AVANT. FRANK MILLER ET ALAN MOORE ONT CHACUN MANIÉ LE SCALPEL AVEC ACHARNEMENT POUR NOUS LIVRER CETTE AUTOPSIE D'UN MYTHE, CELUI DU SUPER-HÉROS.



Les aventures de super-héros sont depuis les années 50 « propres ». Bien que les sujets soient centrés sur des affrontements, la violence est finalement écartée. A l'image d'un film américain grand public, il y a peu de morts, des morts sans tache, pas de torture. Le super-héros est un « bons gars », aux épaules et à la personnalité carrées. Bien lisse, il dépeint une Amérique glorieuse et triomphante de ses démons pathétiques.

Pourtant, en 1986, Franck Miller déclenche une révolution avec *Dark Knight Returns*. L'auteur bouleverse l'image de Batman, et à travers lui, celle du super-héros américain. Peu après, Alan Moore et Dave Gibbons achèvent de briser les derniers vestiges du genre avec *Watchmen*.

Moore & Gibbon

retour en activité provoque une polémique télévisée sur ses exactions. Car après tout, qu'est Batman ?

Le démon d'un homme schizophrène qui décide de porter un masque pour rendre justice lui-même. Quelle justice ? Sa justice. Il apparaît comme un mégalomane incontrôlable et fascisant qui lutte de manière presque aveugle pour arriver à ses fins. Posséder un super-pouvoir change-t-il cela ? Non. Avec Batman, Frank Miller attaque le mythe du super-héros : dans notre société, qui a le droit de sortir masqué et d'agir ainsi ? La loi ne le tolère pas.

« UN GARS DÉGUISÉ EN CHAUVE-SOURIS, QUELLE SORTE DE GARS FERAIT CELA ? IL DOIT ÊTRE UN PEU BIZARRE. » – FRANK MILLER

Des héros désacralisés

Bruce Wayne tire sur la cinquantaine dans *Dark Knight Returns*. Il a raccroché son costume il y a dix ans et le crime a proliféré à Gotham City, ville imaginaire qui s'inscrit dans une Amérique réaliste. Pourtant, Batman, le démon intérieur du milliardaire, reprend le dessus. Ce personnage n'a jamais été très lumineux : traumatisé depuis l'enfance, il se fait justicier sans super-pouvoir. Frank Miller livre une version bien plus sombre du héros en estompant la ligne qui le sépare de ses ennemis. Amoral et cruel, il torture pour obtenir des renseignements, sacrifie froidement des innocents au profit du plus grand nombre. Son

Watchmen, écrit simultanément, poursuit dans cette voie. Alan Moore a imaginé une société proche, dans laquelle des individus, révoltés par l'incompétence des autorités, ont décidé de rendre justice eux-mêmes. Ils ont confectionné des costumes, se sont trouvés des noms et se sont organisés en ligue : *Les Watchmen* (*Les Gardiens*) prend place quelques décennies plus tard, alors que les interventions de héros masqués ont été interdites par le gouvernement. Si le scénario, virtuose, narre une enquête sur ce mystérieux tueur de masques qui assassine des anciens membres des Watchmen, il permet de brosser des portraits intimistes de ces soi-disant héros.

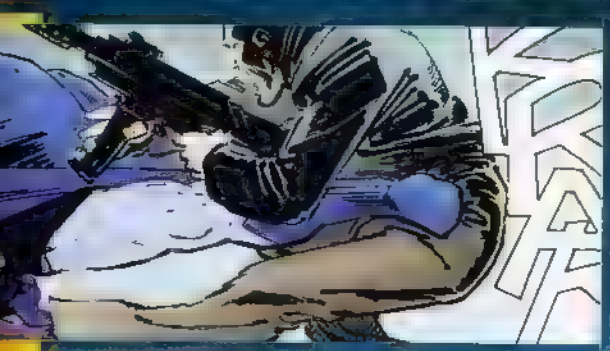
DEUX FOIS PLUS GROS QUE VOUS L'IMAGINEZ. C'EST TOUT CE QU'IL AVAIT À DIRE !
TOUT CE QU'IL AVAIT JAMAIS EU.
MAIS DEMAIN SERA LE DEUIL DU MONDE ET UN MARDI.

Batman, Dark Knight / Miller

Watchmen / Moore & Gibbons

FRANK MILLER ET ALAN MOORE ESTOMPENT LA LIGNE QUI SÉPARE LE HÉROS DU VILAIN

Alan Moore, à l'inverse de Frank Miller, n'utilise aucune figure connue du genre, mais crée de toutes pièces des super-héros d'opérette : le Hibou est un paumé qui exorcise sa timidité en revêtant son costume. Le Comedien est un homme hyper violent, mégalomane et cynique. Rorschach a basculé dans la folie depuis longtemps. Laurie reprend le flambeau que sa mère lui a légué à seule fin de la satisfaire. La plupart ne cachent pas tant leur identité derrière un masque que leur personnalité, leurs phobies, leurs folies et par-dessus tout, leur anonymat. Ce sont tous des personnes privilégiant leur individualisme en prétextant servir une cause noble. Ironiquement, seul le docteur Manhattan, possédant un pouvoir si grand que ses préoccupations ne concernent plus notre monde, est représenté non seulement sans masque, mais intégralement nu.



La responsabilisation des masques

Dans *Dark Knight Returns* comme dans *Watchmen*, le super-héros est une créature purement médiatique et marketing. Batman provoque des débats télévisés sans fin, Ozymandias vend les figurines à son effigie, le Hibou commercialise sa biographie. Les spéculations sur leur véritable identité deviennent un phénomène de société, chacun projette derrière ce masque qui fait la une des journaux, ses angoisses et ses fantasmes. Les médias se sont emparés de ces personnages et se font le vecteur de diffusion et de réactions de leurs agissements (sans oublier leur propres intérêts, évidemment). Les deux scénaristes sont les premiers à responsabiliser le super-héros, à montrer que sortir dans la rue en revêtant un masque n'est pas sans conséquence ; au contraire, cela engendre la violence et l'émergence d'autres masques. Le super-vilain existe par le super-héros. Le Joker, enfermé dans l'asile de Gotham, sort de sa torpeur lorsque Batman réapparaît. Des jeunes influençables décident de suivre l'exemple de l'homme chauve-souris, s'insurgent et commettent des massacres en son nom ; de petits criminels sont sauvagement mutilés. Bruce Wayne, en ne réagissant pas face à ces exactions, donne un assentiment muet.

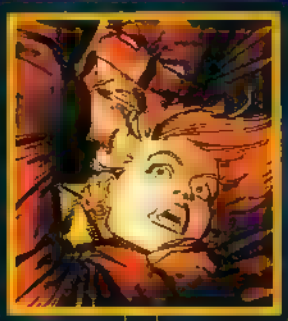
Dans *Watchmen* et *Dark Knight Returns*, la violence, si elle est nécessaire, est bel et bien le fruit des masques. Une violence qui dérange et les force à rentrer dans le rang et à s'intégrer. Bruce Wayne doit laisser tomber son rôle de justicier et les *Watchmen* sont contraints par la loi d'abandonner leurs masques. Des années après, le constat est amer, leur silence n'a pas changé grand-chose.

L'Amérique est en proie à l'anarchie et le monde au bord de l'explosion. Le réveil pour ces héros est douloureux : sont-ils capable d'incarner cet idéal de justice et de liberté qu'ils prétendent défendre ? Leur retour sur le devant de la scène ne fait qu'aggraver la situation. Les masques ne semblent capables que de se poursuivre les uns et les autres. Pourtant, quand les masques tombent, sacrifiés, la société retrouve un semblant de paix de nouvelles fondations.

Watchmen / Moore & Gibbons

Frank Miller, Alan Moore et Dave Gibbons offrent les premières bandes dessinées de super-héros destinées à un public résolument adulte. Certes la violence sans concession, physique et morale, la désacralisation du super-héros y contribuent. Mais en attaquant ces figures emblématiques, les auteurs s'attaquent à l'image d'une Amérique flamboyante et triomphante. Dans ces œuvres, les auteurs établissent le constat d'un pays corrompu par la violence et le chaos, subis par une population résignée.

« QUAND J'AI COMMENCÉ À TRAVAILLER SUR DARK KNIGHT, JE ME SUIS DEMANDÉ : QUEL MONDE SERAIT SUFFISAMMENT EFFRAYANT POUR BATMAN ? ET J'AI REGARDÉ PAR LA FENÊTRE... » – FRANK MILLER

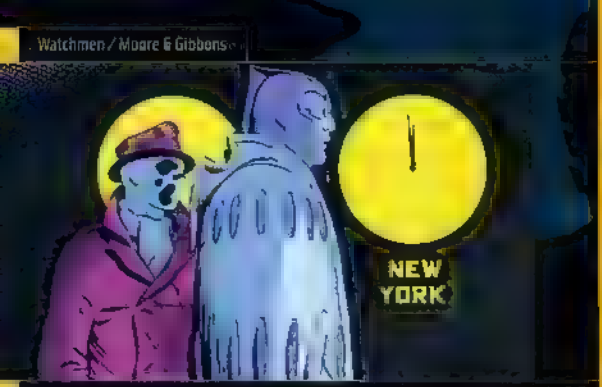


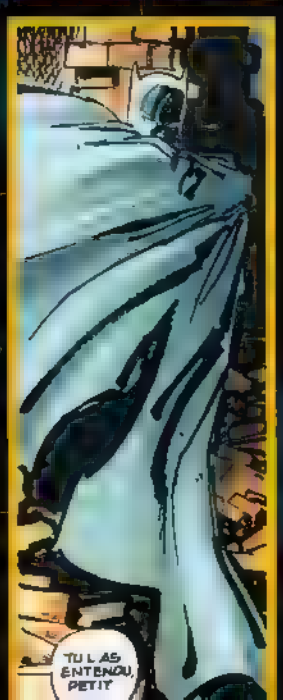
Les médias sont des organes polémiques, la police est incapable d'assurer l'ordre. Dans *Dark Knight Returns*, Superman est devenu une arme docile, un gentil toutou pour le président pantin hyper-médiatisé, parodie évidente de Ronald Reagan. Batman est ce sursaut de l'individualité face à l'acceptation de masse, la pensée unique et consensuelle d'une société décadente. Une individualité qui fait ses propres choix, qui a ses propres idées. Une individualité qui bascule parfois dans l'anarchie la plus incontrôlable et qui s'oppose violemment au totalitarisme économique et culturel d'une Amérique impérialiste. Le combat entre Batman et Superman, la lutte entre l'homme qui se cache derrière un masque pour devenir super-héros et le surhomme se cachant derrière des lunettes pour devenir un être humain. Leur guerre provient de leurs identités médiatiques et c'est seulement lorsque celles-ci tombent, dans l'intimité, que les deux hommes sont amis.

La mort d'un genre

Ces deux bandes dessinées marquent l'arrivée à maturité du comics de super-héros. Comment, après leur lecture, retourner à des aventures légères, dans des univers stéréotypés, opposant des personnages à présent caricaturaux ? Alan Moore et Frank Miller ont dynamité le genre. Sous la cendre laissée par leur œuvre, les héros ont durant les années 90 connu une période creuse. Incapables d'évoluer, les éditeurs ont enfermé les lecteurs dans leurs habitudes de consommation. Ils ont décliné le super-héros d'autrefois, en le mettant à la mode : des héros bronzés et musclés sans véritables personnalité, des héroïnes pulpeuses en maillot de bain. La production des années 90 est stéréotypée à l'extrême et il faudra attendre une dizaine d'années encore pour que les graines plantées par Frank Miller et Alan Moore puissent germer et que les super-héros mûrissent sous la plume d'auteurs comme Brian Michael Bendis, Jeph Loeb ou Grant Morrisson.

Joël Bloch

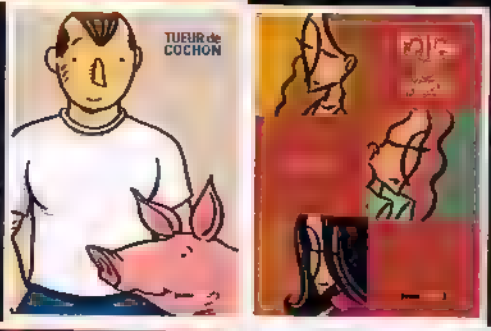




[treize étrange]

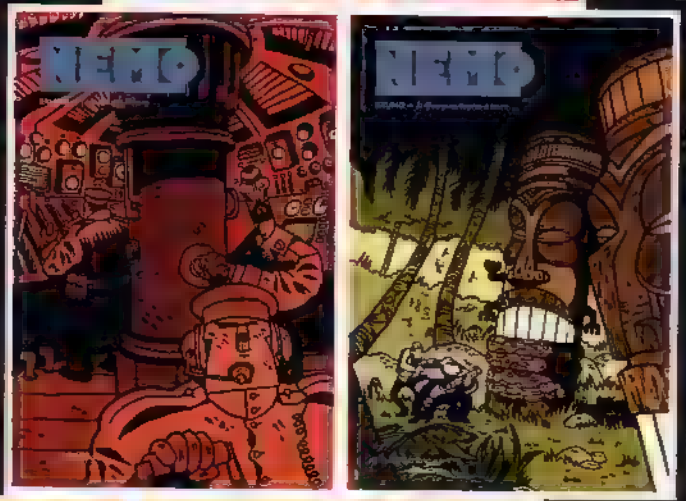
présente

CAILLEAUX
> Le Café du Voyageur
> Le Troisième Thé
> Harmattan le vent des Fous
entrez dans l'univers du plus étonnant dessinateur voyageur

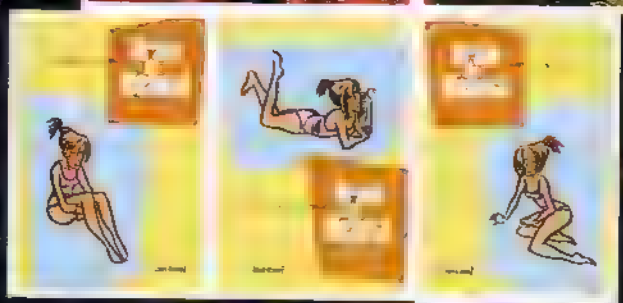


COLLINE & LECERF
> Tueur de Cochon
votre boucher est-il un serial killer ?

PEYRAUD
> Celles qu'on regrette
une nouvelle édition enrichie de 32 pages inédites en bichromie



BRUNO
> Nemo
(4 tomes prévus)
un roman mythique revisité avec brio



PEYRAUD
> Grain de beauté
la trilogie de la plus délicate des comptabilités amoureuses

LÉTURGIE & LÉTURGIE
> Polstar Bonus
deux mini-récits inédits de la série culte

renseignements, ventes, diffusion-distribution :
[treize étrange] • 7, rue Houdart de Lamotte • 75015 Paris • tél. & fax : 01.44.26.16.54
http://13etrange.com

LENTEMENT, LES MASQUES VONT TOMBER. ON VERRA D'ABORD LES SUPER-HÉROS DANS LEUR INTIMITÉ, EN CIVIL, ACCOUDÉS À UN BAR. PUIS, C'EST AU CŒUR DE L'ACTION QUE L'ON VA RETROUVER LEURS VISAGES. DES HÉROS TÊTE NUE EN TRAIN DE SAUVER LE MONDE, EST-CE UN SIGNE DU PASSAGE À L'ÂGE ADULTE D'UN GENRE QUE L'ON CROYAIT MORT ?

BAS LES Masques

MOST IMPORTANTLY
I WANT MURDOCK LEFT ALONE
THIS INFORMATION ACCURATE OR NOT HAS NOTHING TO DO WITH OUR OBJECTIVES OR INVESTIGATION.

Démasqué !

Généralement, les vilains sont les premiers à tomber le masque et souligne que c'est quand ils accèdent au statut de héros. Ils ne servent plus simplement de faire-valoir aux héros restumés mais deviennent des personnages à part entière. Le visage ou... ils gagnent en épaisseur, en humanité, en intérêt. Dès sur de son procès, *Uncanny X-Men* n°200 de Claremont et Romita Jr. Magnéto est devenu un personnage à égalité avec les justiciers et qui va continuer à évoluer de son côté. Il a acquis une existence indépendante des *X-Men* et une complexité qui va longtemps servir de moteur à la série.

L'ambiguïté s'installe alors, car si le vilain ne porte plus de masque, pourquoi le héros continue-t-il [illegible] Il vise [illegible] masque clairement son [illegible] dessus des autres. Ses actions [illegible] politiques, il ass[illegible] traiter [illegible] et ses m[illegible] Magnéto se fait le champion des mutants et pour sommer ne l'arrêter... certainement pas une justice humaine. Ainsi si parfois le personnage se [illegible] à la loi, au regard des autres, il est aussi [illegible] si les défier ouvertement.

Le héros et l'homme

Wolverine, dans ses débuts en solo va également laisser tomber le masque pour un bandeau sur l'œil. Appelé le borgne, il va vivre des aventures dignes d'*Indiana Jones* dans un contexte résolument rétro. Plus d'ombre de mens costumés, plus de grandes causes ou de monde à sauver, l'intrigue vie d'une [illegible] plus [illegible] et sombre : ceux qui règnent ceux qui essaient [illegible] ton est plutôt léger, le personnage gagne dès les premiers épisodes de cette série une épaisseur qu'il n'avait pas atteint jusque là. Les êtres humains au milieu desquels il évolue maintenant apportent une lumière différente sur ce personnage qui oscille entre la bête et l'homme. Le visage découvert, Logan (*Wolverine* dans le civil) n'a plus de masque pour dissimuler l'animal qui est en lui. L'homme sans passé n'a plus qu'à se reconstituer à partir du seul bandeau qu'il porte sur l'œil.

SI LE VILAIN NE PORTE PLUS DE MASQUE, POURQUOI LE HÉROS CONTINUE-T-IL À EN PORTER ?

Même *Spawn*, tueur sans état d'âme à la solde des services secrets et maintenant enrôlé dans l'armée du diable, préfère rejeter son masque de Hellspawn et montrer sa figure

calcinée et ravagée. Un visage revenu de l'enfer, mais c'est tout ce qu'il lui reste de son existence humaine. Sur le chemin de la rédemption, à l'encontre de sa nature, *Spawn* va se réfugier derrière ce visage amer pour tenter de racheter son existence passée.

New Comics ?

L'évolution des masques et des costumes suit le même chemin, mais plus doucement, chez les super-héros. Les *X-Men* vont voir leurs costumes évoluer au fil du temps.

Identiques au départ, comme des uniformes d'écolier, ils sont d'ailleurs les élèves du Professeur Xavier, chaque costume va commencer à se différencier à partir du moment où ils ne sauront plus considérés comme des enfants. Chaque masque va alors refléter la personnalité de celui qui est derrière.

Aujourd'hui, c'est Grant Morrison qui est au commande de la série *X-Men*, pardon *New X-Men*.

Pourquoi « new » ? L'arrivée de Morrison marque clairement un tournant dans cette série culte du comics. Dès les premières pages, tous les personnages du groupe – Cyclope, Jean Grey, Wolverine et le Fauve, très vite rejoint par la reine Blanche – apparaissent tous tête nue et vêtus de simples blousons de cuir. Dessus, on aperçoit quand même un X jaune. Morrison enfonce le clou après quelques numéros : à la télévision, le Professeur Xavier, sous le contrôle d'une autre entité, annonce la vérité sur les X-Men et son école ouverte aux mutants. Devant le « Xavier Institute », c'est alors le défilé interminable de manifestations anti-mutants. En se révélant au public, les *X-Men* amènent le débat sur la différence entre humains et mutants au grand jour. Nul ne peut plus l'ignorer et continuer de faire comme s'ils n'existaient pas. Si l'on rajoute à ça le ton provocateur et iconoclaste du scénariste, des dialogues sans détour sur la politique, la société, le sexe etc. les *X-Men* sont résolument passé à un genre bien plus adulte. Comme si le masque n'était plus que le dernier symbole d'une enfance longue et difficile.

Le même masque qui, dans *Déesse* de Mœbius, retient une population entière dans un infantilisme et une obéissance totale. Privé d'autonomie, de jugement, d'intelligence, ils restent les enfants, parfois turbulents, d'une déesse en forme de masque. Ce n'est que quand le masque tombe que l'homme accède à la liberté, à celui qui restait prisonnier derrière.

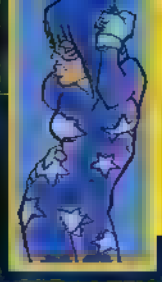
Jérôme Martineau

QUI VOUDRA JOUER DERRIÈRE UN MASQUE ?

Fini le temps où les acteurs étaient nombreux à jouer derrière un masque. Qui, aujourd'hui, acceptera de masquer son visage pour passer au cinéma ? Derrière cette disparition des masques, on trouve une raison bien plus terre à terre que le passage à l'âge adulte des super-héros. Cette raison est économique, évidemment. À l'heure où les plus grands personnages du monde du comics ont été ou vont être adapté au cinéma, sauvant ainsi un certain nombre d'éditeurs de la faillite – il faut désormais composer avec Hollywood pour ce qui est de l'identité de ces personnages et de leur aspect visuel.

S'il est vrai que les collants n'ont jamais rendu justice à ces héros portés à l'écran, les acteurs refusent également de masquer leur visage. Après tout, il s'agit pour eux de leur carte de visite, ce qui fait que le public les suivra d'un film à l'autre et assurera leur popularité. Dans ces conditions, comment continuer à penser les super-héros comme autrefois ? Il faut qu'il soit « hype », à la mode, qu'il plaise aux ados...

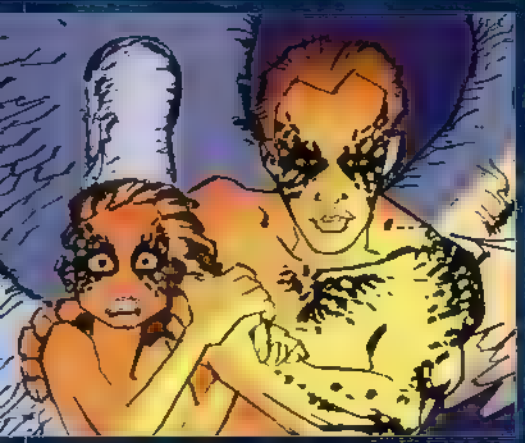
Il n'est pas facile pour les accros du comics de voir ces personnages ainsi transposés. On tremble en voyant ce Daredevil cinématographique... Certains seront toujours déçus. Faut-il en prendre son parti ? C'est ce qu'a fait Grant Morrison avec ses *New X-Men* et, d'ailleurs, ce n'est pas un hasard si les personnages dessiné par Frank Quietly ressemblent aux acteurs du film.



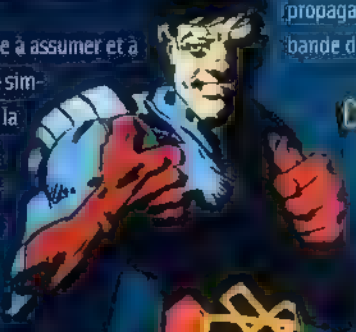
THE HEAT VISION OF ALL THE POWERS, IT TAKES THE LONGEST TO MASTER. WHEN I WAS A BABY, I ALMOST BURNED DOWN MY PARENTS' HOUSE
IT DID COST THEM A SHED, PA WAS FURIOUS.

BORN Again

Dans la série *Powers*, Brian Michael Bendis met en scène un groupuscule extrémiste qui tente de détruire les super-héros costumés, responsables à leurs yeux de l'échec de la société. Comment l'humanité peut-elle accepter que ces soi-disant héros deviennent un symbole de justice et viennent imposer leurs propres valeurs. Que représentent leurs costumes flamboyants ? Pourquoi les vénérer et porter leur deuil quand ils disparaissent ? Ces hommes qui abandonnent leur véritable identité au profit d'une autre factice et artificielle sont la porte ouverte à l'anarchie. Faut-il mettre fin aux masques ?



Le super-héros est un genre difficile à assumer et à manier. Souvent qualifié d'enfantin et de simpliste, le genre tombe facilement dans la caricature et le manichéisme. Pourtant, on retrouve dans les aventures de super-héros le souffle épique et démesuré des épopées d'autrefois, les chants nordiques de l'*Edda*, les légendes Arthuriennes. Le super-héros est le dernier vestige d'un héroïsme aujourd'hui oublié, passé de mode : un personnage porté par la tempête et non plongé dans ses préoccupations quotidiennes.



Alors que toutes les séries du genre tournent autour de héros englués dans leur vie de tous les jours, Frank Miller prend une nouvelle fois tout le monde à contre-pied avec *The Dark Knight Strikes Back*. Le Dark Knight est de retour une deuxième fois, et repart en croisade contre une société consensuelle et lobotomisée, dirigée par deux méchants répugnants et ridicules... autant pour l'humanité.

Il va rassembler autour de lui tous les héros du DC Universe : tous ces vestiges du passé à qui il va rendre leur dignité et leur gloire d'autrefois, mais aussi des jeunes, des enfants qui refusent de se laisser manipuler. En incitant le monde entier à « prendre les masques », Batman réveille une génération qui avait oublié qu'elle était composée d'individualités. Chacun se révèle derrière le masque et prend la mesure de son existence. Les héros ne sont pas morts, ils ne sont pas désuets non plus.

Le masque est un symbole et l'histoire peut se lire à ce niveau. L'Amérique des cinquante dernière années s'est construite dans l'opposition. Un manichéisme dont le comics s'est fait le reflet : contre l'Allemagne nazi pendant la Seconde Guerre Mondiale, puis contre le communisme pendant la guerre froide. Le super-héros n'est que l'incarnation de cet idéal de liberté qui combat l'oppresseur totalitaire. L'omniprésence du masque dans le comics américain est le résultat de ce contrôle exercé par la propagande sur un média aussi populaire que la bande dessinée.

CES HOMMES QUI ABANDONNENT LEUR VÉRITABLE IDENTITÉ AU PROFIT D'UNE AUTRE FACTICE ET ARTIFICIELLE SONT LA PORTE OUVERTE À L'ANARCHIE.

Le tour de force de Frank Miller est justement d'avoir su transformer ce symbole de patriotisme, d'idéologie nationale, en un symbole d'individualisme et de liberté personnelle, d'avoir créer un personnage libre et responsable de ses choix. Une liberté de parole, de sujet qui est en train de disparaître dans le consensus de la BD actuelle, et plus généralement de la littérature qu'elle soit américaine, japonaise et surtout européenne, qui se cantonne de plus en plus à l'univers restreint de notre vie de tous les jours. Le héros masqué, dans son collant ridicule, est aussi le symbole d'une imagination fertile et dévorante qui nous fait cruellement défaut en ce début de XXIème siècle.

Jérôme Martineau

Je désire m'abonner pour les 6 prochains numéros de Calliope au prix préférentiel de 29 € ◯

Je désire m'abonner pour les 12 prochains numéros de Calliope au prix de 65 € et recevoir en cadeau le DVD Avalon de Amamoru Oshi ◯

Je désire recevoir le numéro 1 de Calliope pour 5,95 euros +3 euros de frais d'envoi soit 8,95 € ◯

Je désire recevoir le numéro 2 de Calliope pour 5,95 euros +3 euros de frais d'envoi soit 8,95 € ◯

Mme, Mlle, M., Nom : ..... Prénom ..... Date de naissance ..... Adresse : .....

..... CP : ..... Ville : ..... Pays : .....

Je joins mon règlement par : ❶ Chèque bancaire à l'ordre des éditions SEMIC ◯ ❷ Manda postal ◯

❸ Carte Bancaire : ◯ Nom : ..... Prénom : ..... Date d'expiration : .....

N°carte : ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐ Signature impérative :

SEMIC / CALLIOPE – Service Abonnements, BP 21613 44316 Nantes Cedex 03

Cette offre est valable jusqu'au 20 février 2003, et dans la limites des stocks disponibles / Ces tarifs sont applicables à la France métropolitaine et à la corse seulement, pour les dom tom, nous contacter Pour commander les anciens numéros il faut compter 5, 5 euros supplémentaires pour les frais d'envoie pour les Dom Tom et l'Europe et 8 euros pour les autres pays.

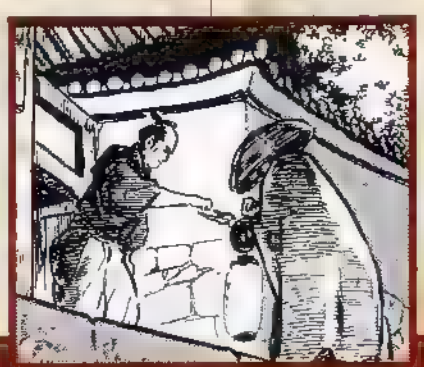
EN 1987, LE PUBLIC AMÉRICAIN DÉCOUVRAIT LONE WOLF AND CUB, MANGA AU SUCCÈS PHÉNOMÉNAL AU JAPON ET QUI ALLAIT AVOIR UNE INFLUENCE CONSIDÉRABLE AU PAYS DES COMICS. APRÈS LA FIGURE DU COWBOY SOLITAIRE, MAGNIFIQUEMENT INTERPRÉTÉ PAR EASTWOOD, C'EST AUTOUR DU SUPER-HÉROS DE REVÊTIR SON ARMURE DE SAMOURAÏ.

LE SAMOURAÏ ET L'AMÉRIQUE

Vengeance aveugle

La série commence en 1970 dans le magazine *Manga Action*, un bottin de 200 pages consacré au cocktail préféré des jeunes hommes : sexe, aventure et action. La série ne comportera pas moins de 114 chapitres répartis en 14 volumes pour les recueils. Le scénariste Kazuo Koike, archer et bretteur confirmé, a grandi dans la tradition du Bushido ; il était d'autant mieux placé pour décrire l'univers spartiate et cruel des samouraïs. Son compère, le dessinateur Goseki Kojima, dont les influences vont plonger leurs racines aux tréfonds de la tradition picturale japonaise, avait les qualités idéales pour rendre l'univers violent et sans concession de Koike : un trait aiguisé comme une lame de katana et des personnages au physique taillé à la serpe.

Bien qu'il y ait effectivement un sujet central, il n'est, dans *Lone Wolf and Cub*, que le fil rouge permettant de relier entre eux les nombreux chapitres qui constituent cette interminable saga. Chaque épisode est un événement ponctuel dans l'errance du samouraï fugard et de son fils. Ainsi, on peut lire sans difficulté chaque chapitre des aventures du « Loup Solitaire » sans avoir lu l'intégralité des épisodes précédents.


Lone Wolf and Cub / Koike & Kojima

Lone Wolf and Cub / Koike & Kojima

eux-mêmes parfois manipulés par d'autres personnages influents. Les aventures d'Ogami Itto et de son fils s'inscrivent parfaitement dans cette époque incertaine, baladés de complots en assassinats pour le service de différents clans rivaux. Koike installe une atmosphère dure, très spartiate dans ce récit et enferme ses personnages dans un climat de désespoir. L'humanité du Loup Solitaire semble s'être envolée et, même face à son fils, il semble incapable d'un acte de tendresse. Il inspire souvent de l'antipathie tant la rigueur de son comportement est grande. C'est ce contraste entre ce personnage froid et dur et son jeune enfant qui crée la personnalité de la série. Ogami traite déjà son tout jeune enfant comme un samouraï sur la voie de l'apprentissage : ses rapports avec lui sont souvent basés sur la relation professeur-élève. Le stoïcisme du père est poussé à l'extrême et sa personnalité reste un mystère. Il est la représentation classique de l'image du samouraï, celle qui traverse toute la mythologie japonaise : un personnage froid et impassible qui se laisse porter par la vague des événements sans s'émouvoir, offrant suffisamment de souplesse pour s'adapter à la tournure que prennent les événements.

LONE WOLF EST L'ARCHÉTYPE DU SAMOURAÏ, UN PERSONNAGE FROID ET IMPASSIBLE QUI SE LAISSE PORTER PAR LA VAGUE DES ÉVÉNEMENTS SANS S'ÉMOUVOIR

Le point de départ de la série est le complot qu'ourdit le clan Yagyu pour éliminer Ogami Itto. La noble famille Yagyu brigue le poste d'exécuteur royal d'Ogami Itto. Pour cela, elle décide d'éliminer la maison Itto. La femme d'Ogami est brutalement assassinée mais ce dernier parvient à prendre la fuite, emmenant avec lui son fils âgé de quelques mois. Ils vont alors mener une vie d'errance, le Loup solitaire louant ses talents d'assassin pour la somme de 500 ryos d'or, et seront régulièrement confrontés aux hommes du clan Yagyu.

Le récit se déroule durant l'époque Tokugawa, une période troublée où le Japon s'est replié sur lui-même et les complots sont monnaie courante. Durant l'ère Tokugawa, l'empereur qui est toujours le chef supposé du pays, n'est en réalité plus qu'un pantin que manipulent les shoguns (généraux militaires),

Serval / Claremont & Miller

DUMANGA AU CINÉMA

En 1972, devant le succès spectaculaire du manga, la Toho entreprend la réalisation d'une adaptation de *Lone Wolf and cub* au cinéma. Le rôle-titre est confié à Tomisaburo Wakayama et la réalisation à Kenji Misumi, réalisateur spécialisé dans le Chambara ultra violent ; il était célèbre pour avoir réalisé certains épisodes de la saga Zatoichi (22 épisodes avec Shintaro Katsu dans le rôle du samouraï aveugle).

Vont s'ensuivre cinq films assez inégaux avec toujours Tomisaburo dans le rôle titre. Misumi dirigera quatre des six films. La série des *Babycart* sonne le glas du « Jidaigeki » (littéralement film d'époque) déjà en plein déclin à la fin des sixties. Ce genre, fortement inspiré du western italien (lui-même très inspiré du cinéma japonais), présente généralement des séries, avec une star dans le rôle principal et ne s'embarrasse pas de finesses scénaristiques. Comme pour le western italien, ou les films d'arts martiaux de Hong Kong, ces caractéristiques donneront naissance à quantité de navets mais également à quelques chefs-d'œuvres. Deux épisodes de la série *Babycart* sont particulièrement réussis : *Babycart à la rivière Styx* et *Babycart au pays des démons*.

C'est de cette icône propre à la tradition romanesque japonaise que s'inspirera Sergio Leone pour créer les personnages interprétés par Eastwood, Bronson et Coburn. Dans *Lone Wolf & Cub*, cette figure traditionnelle du samouraï solitaire et impassible est poussée jusqu'à la caricature, tout comme l'univers qui l'environne. Ce traitement radical des personnages et du monde a su donner à cette série le ton et la personnalité qui ont fait son succès. Le personnage d'Ogami Itto n'a pas d'état d'âme quant à sa profession d'assassin et se contente d'accomplir les forfaits pour lesquels il est payé. L'ancienne fonction d'exécuteur du Shogun qu'occupait Itto au début de la série étant, dans le Japon médiéval, un titre honorifique et unique qui désignait le bourreau chargé de l'exécution des seigneurs féodaux. Ce personnage était aussi le champion du Shogun lors de tournois. Le personnage d'Itto s'inscrit donc dès le départ en marge des lois et de la société japonaise. C'est ainsi qu'il passera de l'obéissance aveugle à un seigneur à celle de la vengeance et de la survie.

Ronin, le samouraï à New York

En 1987, First Comics commence la publication de la série aux Etats-Unis. Cet événement en apparence anodin est le reflet d'une évolution qui vient bouleverser en profondeur le monde des super-héros. À l'origine de cette révolution se trouve un jeune auteur, du nom de Franck Miller. L'influence de Koike et Kojima se fait sentir dès ses premiers *Daredevil*, au tout début des années 80. Miller fait pénétrer son héros comu et new-yorkais de plein pied dans la mythologie japonaise. Le justicier masqué devient lui-même une représentation occidentale du samouraï, silencieux et honorable. À mille lieues d'un Spiderman, drôle et attachant, Matt Murdock, à peine revêtu son costume rouge, redevient l'exécuteur implacable de sa croisade contre le crime. Mais loin d'en faire un personnage aussi extrême que le Loup Solitaire, Miller tempère son personnage par son caractère humain. Matt Murdock est un jeune avocat, amoureux et pas toujours sûr de lui, et chaque fois que le masque tombe, l'humanité du personnage remonte à la surface. Désormais, le destin de Daredevil restera lié à cet univers japonais et tournera un temps autour de la relation entre Matt Murdock et Elektra : l'amour d'un samouraï pour une ninja.

Ronin / Miller

Ronin / Miller

En compagnie de Chris Claremont, Miller continue d'explorer cette voie en faisant entrer Wolverine (Serval des *X-Men*) dans son univers japonais. Dans la mini-série *Wolverine*, publiée en 1982, Logan parvient, au côté de Manko, à dominer la bête qui est en lui. Le Wolverine issu de sa visite au Japon n'a plus rien à voir avec le personnage basique et sans relief de ses premières années. Son aspect bestial est transcendé par ce désir de perfection et l'amour qu'il porte à cette japonaise qui ne l'acceptera qu'une fois en paix avec lui-même.

Malgré son échec commercial, c'est finalement dans *Ronin* que Miller révèle toute sa fascination pour cet univers. Du Japon médiéval à un futur technologique, Miller promène son ronin entre mythologie japonaise et aventure cyberpunk et part explorer, sans masque cette fois, le personnage du samouraï errant.

Son trait est, à cette époque, très marqué par le graphisme de Kojima, notamment dans cette façon si particulière de « griffer », à l'encrage. L'influence de la narration japonaise, entre autres dans les scènes d'action, est aussi remarquable. Encore aujourd'hui elle est perceptible dans *Sin City* : on connaît la jubilation de l'auteur pour la mise en scène de combats où les arts martiaux ont une place prépondérante. Afin de renvoyer l'ascenseur aux auteurs qui l'ont bouleversé, Miller a réalisé une série de couvertures remarquables, ainsi que l'introduction de la version américaine de *Lone Wolf and Cub*. Dans son sillage, il emmènera avec lui Bill Sienkiewicz qui réalisera aussi quelques illustrations époustouflantes pour la série.

Ronin / Miller

AVEC RONIN, MILLER PART EXPLORER SA PROPRE VISION DU SAMOURAÏ ERRANT

D'abord imperceptible aux yeux du grand public, l'influence de Koike et Kojima et, à travers eux, la fascination d'un Occidental pour la culture japonaise, aura été déterminante dans l'évolution du comics. La bombe qu'a été *The Dark Knight Returns* dans l'univers des super-héros n'aurait pas eu un tel impact sans cette figure du samouraï, ce vieux Batman inflexible et pugnace qui se décide à braver le monde. Et ce n'est pas un hasard si l'on retrouve dans la relation entre Batman et Carrie, sa jeune « Robin », un écho de celle entre le Loup solitaire et son fils.

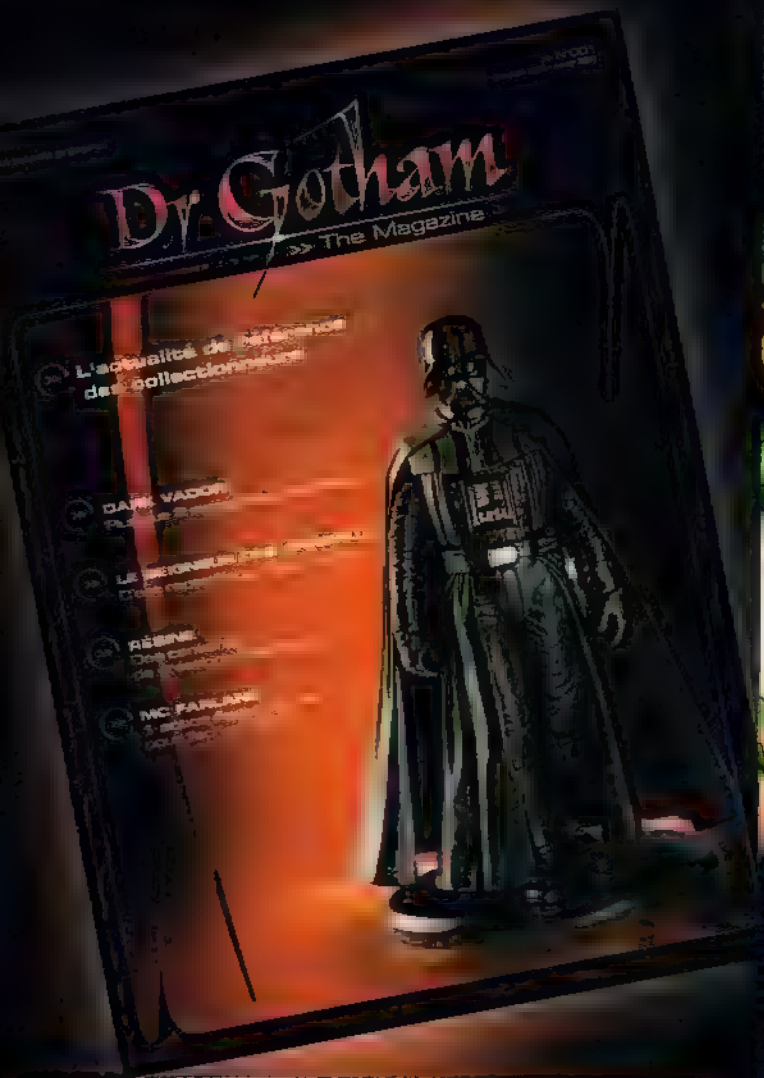
Malo Kerfriden

Elektra / Miller & Janson

Dr Gotham

THE LEGEND COLLECTOR

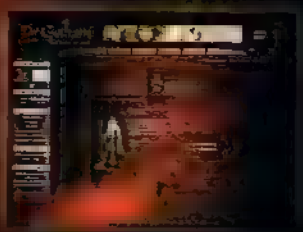
>> Recevez gratuitement le magazine Dr Gotham



Le magazine Dr Gotham vous présente toutes les 2 mois sa sélection de nouveautés (action figures, statues, busts, résines, accessoires, magazines...)

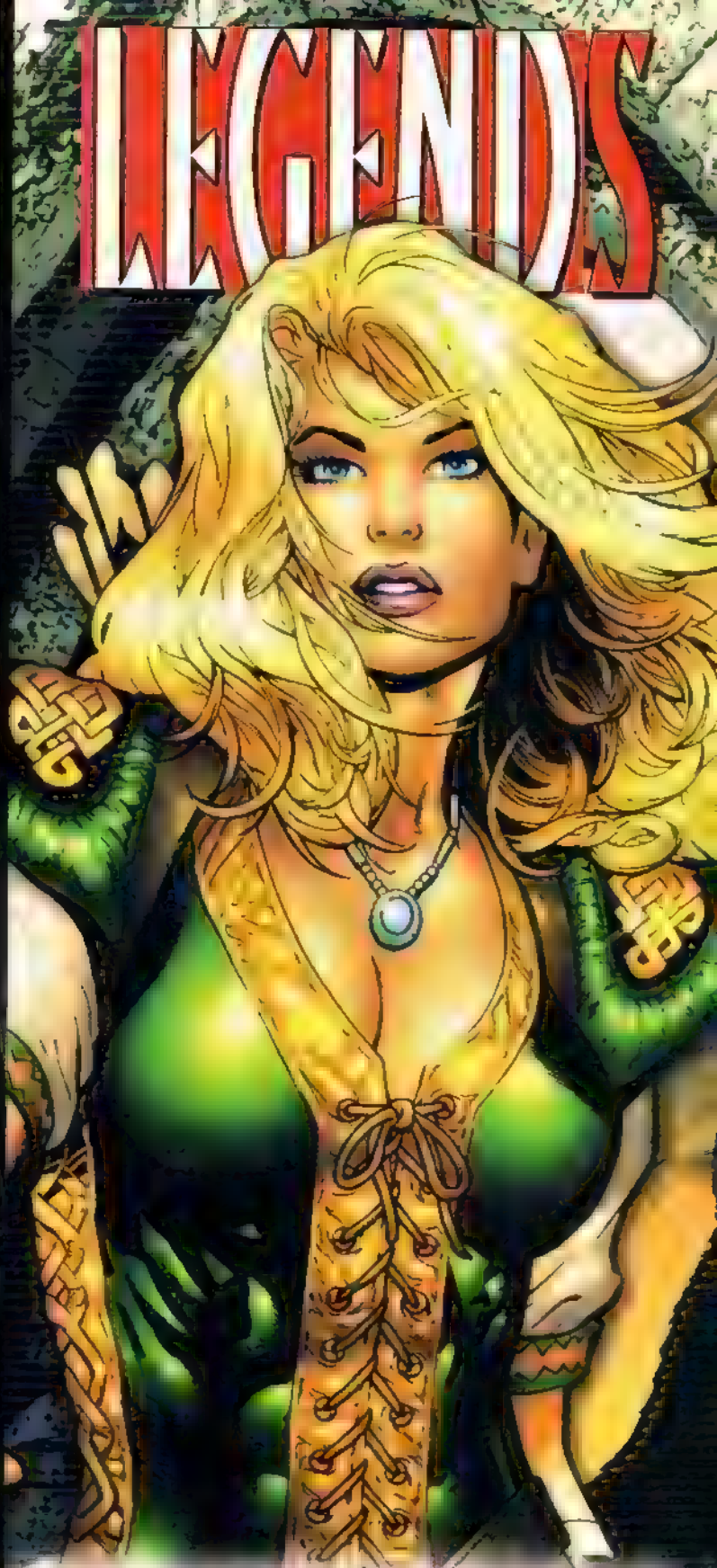
NOUVEAU
www.drgotham.com

En découvrant dès aujourd'hui le site, accédez à + de 3000 références



Vous avez 01 41 11 56 20
du lundi au vendredi de 9H30 à 19H00

LEGENDS



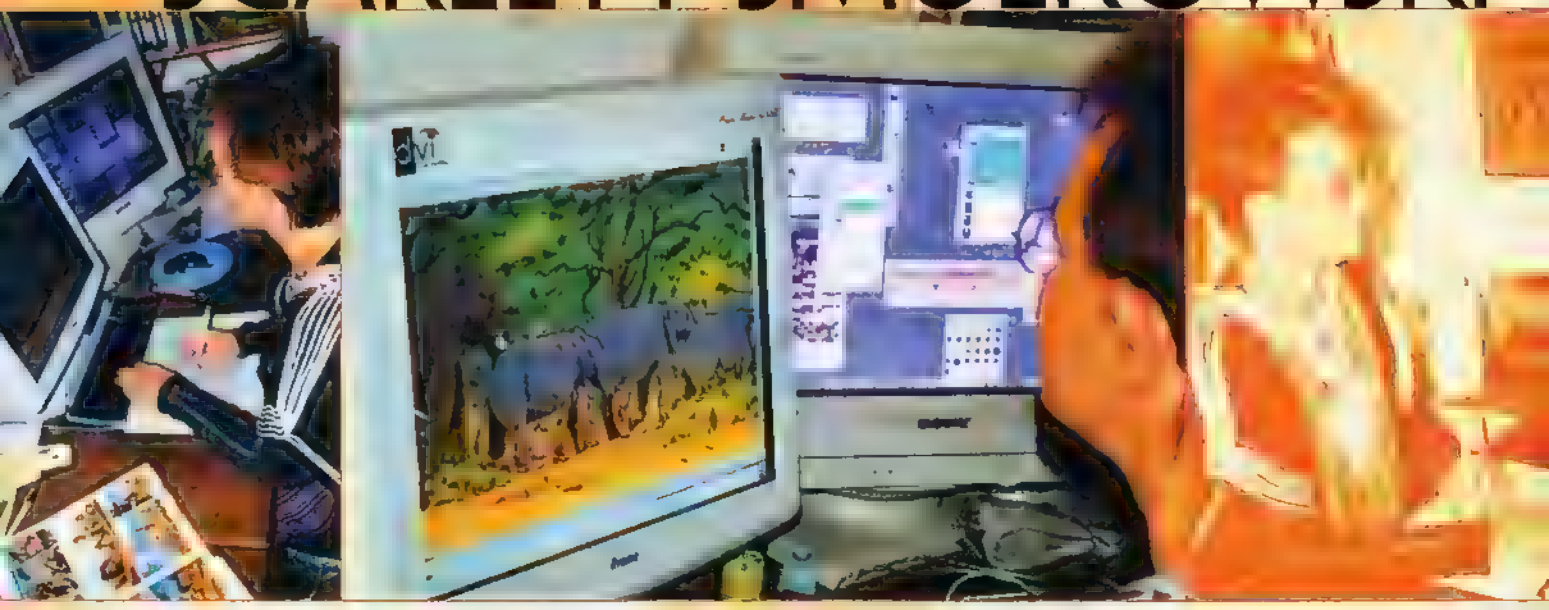
LE MEILLEUR DE L'IMPORT US

LEGENDS 46, RUE BROCA 75005 PARIS
TEL : 01-43-36-13-82
FAX : 01-43-36-12-72
E-MAIL: legends2@wanadoo.fr

CATALOGUE PROFESSIONNEL SUR SIMPLE DEMANDE

LES COULEURS INFORMATISÉES DE SCARLETT SMULKOWSKI

APRÈS AVOIR LU UN ALBUM MIS EN COULEURS PAR SCARLETT SMULKOWSKI, TOUS LES PRÉJUGÉS SUR LA MISE EN COULEURS INFORMATIQUE VOLENT EN ÉCLAT : CHALEUR, VARIÉTÉ, HARMONIE, TOUT EST RÉALISABLE AVEC UN ORDINATEUR, UNE PALETTE GRAPHIQUE ET BEAUCOUP DE TALENT.



Profession coloriste

Calliope : Scarlett, comment es-tu devenue coloriste pour la bande dessinée ?

Scarlett : Je me suis cherchée quelques années : j'ai tâté du secrétariat, passé un DUT d'informatique tout en faisant un peu de peinture, le dimanche. Et puis, un beau jour de 1985, j'ai donné un coup de main à mon compagnon, Philippe Caza pour mettre en couleurs le deuxième tome d'*Arkadi*.

Calliope : Ta notoriété ne s'est affirmée que 10 ans plus tard avec l'arrivée de l'ordinateur ?

Scarlett : C'est vrai, l'ordinateur a boosté ma « carrière ». Je réalise aussi plus d'albums.

Calliope : Tu es devenue plus efficace ou tu reçois plus de demandes ?

Scarlett : Les deux. Je vais plus vite – je peux réaliser un album en un mois – et ma réputation m'amène plus de propositions.

Calliope : Comment as-tu abordé l'usage de l'informatique ?

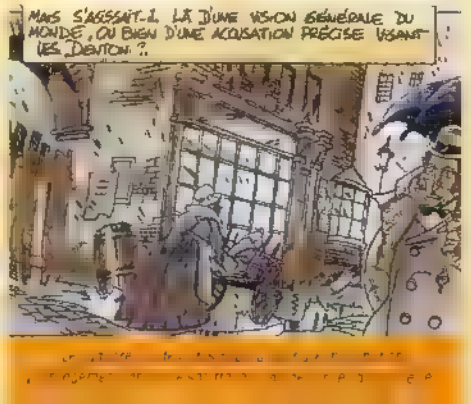
Scarlett : Très facilement car j'adore les ordinateurs. En outre, j'ai eu la chance de troquer le crayon pour la palette graphique au moment où les logiciels sont devenus moins galère : l'introduction en particulier des calques dans Photoshop 4 a grandement simplifié les choses. J'ai mis au point ma méthode et mes outils au fil de l'eau.

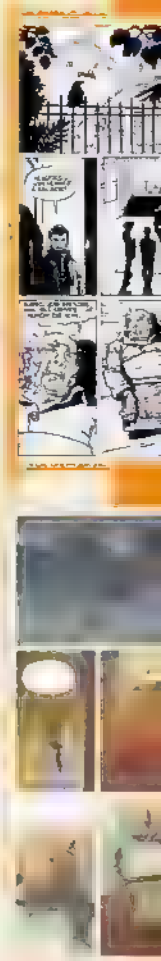
Séparer le noir des couleurs

Calliope : Pourquoi as-tu besoin des calques ?

Scarlett : À l'origine les dessinateurs étaient très frileux vis-à-vis de l'ordinateur car les travaux qu'ils avaient pu voir étaient « plombés », très chargés en noir. J'ai donc décidé de ne pas mélanger le noir et les couleurs et de préserver ainsi un rendu très lumineux lors du tirage des films : cyan, magenta et jaune (CMJ).

Ma démarche est très proche du principe utilisé pour la mise en couleurs sur « bleu » : je mets le dessin noir et blanc scanné en 300 dpi sur un calque en gris très léger et je réalise les couleurs sur le fond. Avec l'option « utiliser tous les calques », on peut respecter un tracé même s'il est situé sur un autre calque. À la fin, je supprime le gris pour ne garder que la trichromie.





Calliope : Tu peux toujours remplir les zones définies par le dessin ou tu es parfois obligée d'employer le pinceau ?
Scarlett : Pour un dessin très fermé comme celui de De Brab (*Choco*), je peux remplir directement les différentes zones avec le pot de peinture. Mais pour un trait plus libre comme celui de Bodard (*Green Manor*), je dois auparavant cerner les surfaces à remplir avec le crayon.

Calliope : Tu n'utilises donc jamais le pinceau ?
Scarlett : Si, mais plus tard. Je commence toujours par appliquer de larges à-plats de couleurs. Cette première phase, assez fastidieuse, me permet de m'imprégner de la planche et du déroulé de toute la séquence. Puis vient le travail du modelé et de la lumière, l'aspect plus artistique de la mise en couleurs. Selon le dessin et l'histoire je peux employer des dégradés, des textures...

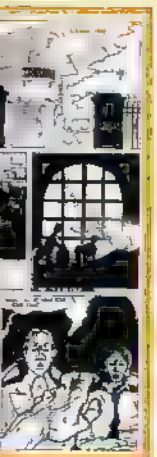
Puis les dix premières pages de l'album nous permettent de nous caler et de ne plus procéder ensuite qu'à des corrections mineures

Mais certains auteurs doivent penser que toute modification sur ordinateur est un jeu d'enfant et reviennent sans cesse sur les planches. J'ai ainsi eu l'impression de mettre deux fois en couleurs le premier tome d'*Insiders*, pour un résultat que j'ai du mal à revendiquer. Il est même arrivé qu'une fois les fichiers « définitifs » parvenus chez l'éditeur, l'auteur demande des « corrections de dernière minute » au graphiste de la boîte. Le résultat peut se retrouver en totale contradiction avec mon style : jamais aucun de mes ciels n'est sorti brut de décoffrage d'un logiciel de 3D !

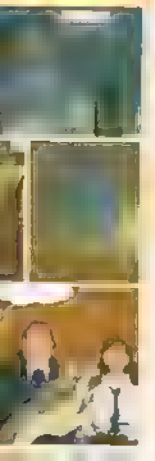
Calliope : C'est un des inconvénients d'être interactif. Tu envoies tes planches par internet ?
Scarlett : Souvent, dès que les délais sont serrés ! J'enregistre mes planches au format jpeg

« JAMAIS AUCUN DE MES CIELS N'EST SORTI BRUT DE DÉCOFFRAGE D'UN LOGICIEL DE 3D. »

Un travail interactif pour le meilleur et pour le pire



Calliope : Tu prends également en compte les instructions du dessinateur ?
Scarlett : Quand j'en ai. Le plus passionnant est Bodard qui réalise quelques lavis à l'encre pour m'indiquer les ambiances. Une fois, on m'a carrément indiqué les numéros Pantone® à utiliser. Je me suis revue, des années plus tôt, quand je faisais les coloriages de *Pif Gadget* ! En général, je fais une proposition sur quelques pages d'essai afin de décider du parti à prendre



– à peu près 2 méga octet– et je les envoie une par une par mail ou par serveur interposé.

Calliope : Regardes-tu des albums déjà réalisés par l'auteur ?
Scarlett : Je les feuillette mais je ne les garde pas ouverts à côté de moi. *Marshall Blueberry* a constitué un cas extrême et très excitant où je devais respecter l'esprit de la série. Mais j'aime tout autant des séries comme *Miss* où je peux aller au-delà de moi-même.

Des séquences de travail très traditionnelles

Calliope : Tu parviens à travailler sur différentes histoires en parallèle ?
Scarlett : Bien obligée, je reçois rarement les planches en une seule fois ! J'alterne assez facilement des univers aussi différents que *Choco*, *Kenya* ou *Le Cycle de Tschaï* : je suis suffisamment schizo pour basculer d'un univers à l'autre et l'ordinateur me permet de conserver un environnement de travail – palette de couleurs... – propre à chaque série

Calliope : Tu travailles planche par planche ?
Scarlett : Non, séquence par séquence. L'être humain est fragile et aléatoire : d'un jour à l'autre, je peux ne pas avoir la même énergie, la même humeur et mon travail risque de s'en ressentir. En outre, englober l'ensemble de la séquence me permet, par exemple, de jouer avec l'évolution du ciel au cours de la journée.

Calliope : Tu es une des premières à avoir démontré qu'on pouvait obtenir un résultat chaleureux avec l'ordinateur, en particulier sur *Green Manor*.
Scarlett : Je considérais comme un véritable challenge de prouver que l'ordinateur n'était pas aussi mécanique et froid que les auteurs le croyaient. Et effectivement, avec *Green Manor*, je suis parvenue – grâce encore une fois à la collaboration avec Denis Bodard – à ce que beaucoup de gens se demandent de quelle nature étaient les couleurs...

Un auteur m'a dit un jour qu'un des problèmes de l'ordinateur était qu'il ne faisait pas d'erreur. Moi, dans mes bons jours, je marche à 80% avec les erreurs : mais quand j'en réussis une intéressante, il me faut souvent réfléchir un bon moment avant de pouvoir répéter la manip !

Propos recueillis par Vincent Henry

PREMIER ALBUM

CHROME

ENTRETIEN AVEC PATRICK PION

SI LES ANDROÏDES RÊVENT DE MOUTONS ÉLECTRIQUES, À QUOI PEUVENT RÊVER LES AUTEURS DE BD CYBERPUNK ? A NOUS MONTRER LE COEUR DES CES CRÉATURES CYBERNÉTIQUES ? CES QUELQUES LIGNES AVEC PATRICK PION CHROMÉ NOUS APPORTERONT PEUT-ÊTRE UN DÉBUT DE RÉPONSE.

Et si je faisais de la BD ?

Calliope : Le « crayon » c'était par dépit ou volonté ?

Patrick Pion : Volonté, aucun doute là-dessus. Sans être pour autant de ces dessinateurs qui disent avoir substitué le dessin à la parole, j'ai toujours aimé dessiner et en faire mon métier a toujours été mon objectif.

Calliope : Le dessin offre divers champs d'applications. Pourquoi faire de la BD ?

Patrick Pion : Effectivement, au départ je pensais plutôt faire de l'illustration. J'ai réussi le concours des *Arts Déco*, mais je me suis aperçu que ça ne répondait plus à mes aspirations. J'ai donc changé de formation pour m'essayer à la BD, qui me paraissait plus appropriée. Je suis ainsi parti à Angoulême.

A Angoulême je me suis retrouvé livré à moi-même

Calliope : C'est à Angoulême que tu as trouvé ton premier projet ?

Patrick Pion : Pas vraiment. Là-bas, encore une fois, je n'ai pas trouvé ce que j'attendais. Avec quelques compagnons d'infortune, nous nous sommes retrouvés livrés à nous-même, et j'ai même songé à tout laisser tomber. C'est à cette époque que j'ai rencontré Claire Wendling, Benoît Springer et Denis Bajram. Ce sont eux qui m'ont redonné le courage et l'envie de persévérer. Et accessoirement, ce dernier m'a mis en relation avec Alex Alice (dessinateur du *Troisième Testament*) qui m'a proposé un premier « vrai » projet : à savoir *Tomb Raider*.

Calliope : Pourquoi avoir accepté ce travail de « mercenaire » ?

Patrick Pion : J'avais eu un projet refusé à cette époque. J'avais là une proposition concrète, un projet enthousiasmant où je pouvais faire mes armes dans des conditions parfaites pour apprendre le métier. Je me suis lancé.

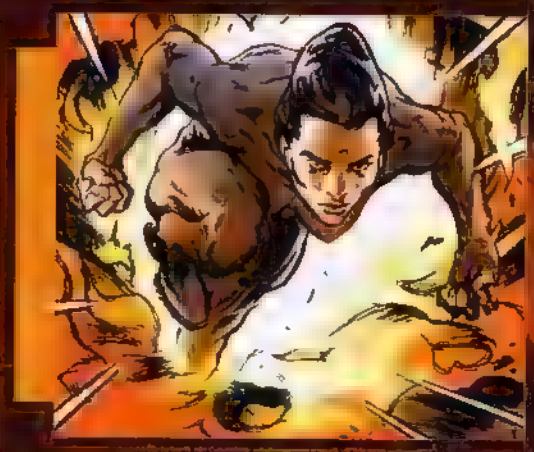
Calliope : Quels enseignements en as-tu tirés ? Quelle évolution entre ce premier essai et *Chrome* ?

Patrick Pion : *Chrome* est la BD que j'ai toujours voulu faire. Cependant, j'y ai inclus beaucoup de « sensations nouvelles » que j'ai découvert depuis que j'ai commencé à travailler. Avec *Tomb Raider*, j'ai appris le travail à deux sur la durée, ainsi que quelques autres subtilités. J'ai alors compris le besoin que j'avais de raconter mon histoire, et à ma manière.

Je pense donc je suis

Calliope : Comment s'est donc passé l'écriture de *Chrome* ?

Patrick Pion : Influencé par les autres (rires), j'ai commencé à écrire *Chrome* d'une manière très académique. Un polar de SF avec une « histoire à tiroirs » très planifiée. Jusqu'au moment où je me suis demandé si c'était bien là l'orientation que je voulais lui donner. En effet, plus j'avançais dans ce style carré, où tout a sa place au bon endroit, moins j'avais



envie de dessiner cette chose qui n'était pas moi. Et sans cette envie, tu crées un truc sans vie. Alors que si je me laissais aller, mes envies de départ reviendraient. Au risque d'avoir un scénario moins lisible peut-être, mais on n'est pas dans les assurances.

Calliope : Pourtant, beaucoup des grands succès se sont construits autour de scénarios à la construction limpide. Dans *Chrome*, on voit clairement une intrigue qui se dégage au début, alors que la fin sent plutôt le manque d'idées avec une succession de scènes d'action. Peux-tu l'expliquer ?

Patrick Pion : Cette coupure au milieu du bouquin est un choix. Il me semble évident de construire un livre qui traite du chaos de manière chaotique ! Je voulais développer quelque chose, puis le détruire pour emmener le lecteur sur un terrain moins balisé. C'est déstabilisant, donc intéressant pour moi et pour le lecteur, je pense. Une sorte d'électrochoc.

Calliope : Tu ne trouves pas cela dangereux ? D'autant plus que tes sources d'inspiration avouées, *Blade Runner* et *Ghost in the Shell*, sont construites sur des scénarios certes obscurs mais très « carrés ». Chaque chose ayant sa raison d'être. J'irais plus loin en disant que la deuxième partie on a plus tendance à la comparer à *Cryozone* (de Denis Bajram) qu'aux deux œuvres citées plus haut.

Patrick Pion : Je ne trouve pas ces films très carrés, ce qui me séduit avant tout c'est l'ambiance, unique, qui se dégage de l'un et l'autre. J'ai conçu *Chrome* comme un ensemble de 2 tomes. Avec un pic au milieu du premier tome, qu'on retrouvera dans la deuxième partie du second volume. Sur la fin de ce tome peut-être ai-je manqué de clarté. Mais l'ambiance est là, c'est le plus important, et j'ai beaucoup de pages pour arranger les petits problèmes dans le tome suivant.

Calliope : J'ai cité plus haut deux titres dont tu avoues les inspirations très pas peu des comparaisons ?

Patrick Pion : J'en ai eu avec les premières versions du scénario, j'ai donc changé. Il n'en reste aujourd'hui que quelques graphismes liés au premier : l'imperméable de l'inspecteur et, bien sûr, la scène du bureau au début. Quant au second, l'héroïne en est inspirée, mais cela s'arrête là. Je traite du même sujet que *Ghost in the Shell* et *Blade Runner*, c'est-à-dire de l'évolution de l'espèce humaine, d'une manière disons plus... brutale. *Chrome* n'a plus grand rapport avec ces deux chefs-d'œuvres, qui sont insurpassables chacun dans leur genre. Et, comme je l'ai déjà dit, j'ai besoin de m'exprimer par moi-même, de faire quelque chose qui soit à moi. J'espère avoir réussi quelque chose de différent.

Calliope : Après le tome 2, y a-t-il une suite prévue ?

Patrick Pion : Sûrement, en fonction des lecteurs et de mon éditeur. J'ai beaucoup d'envies et d'idées pour la suite en tous cas.

Calliope : Au final es-tu content de ton travail ?

Patrick Pion : Ah oui, totalement ! (cri du cœur). C'est une véritable épreuve de force que je viens de vivre. J'ai l'intime avoir fait une performance personnelle, à savoir créer un livre tout seul. J'en suis très content et fier. D'autant plus que le résultat ne paraît très proche de ce que voulais au départ.

Calliope : La suite tu l'envisages encore seul ?

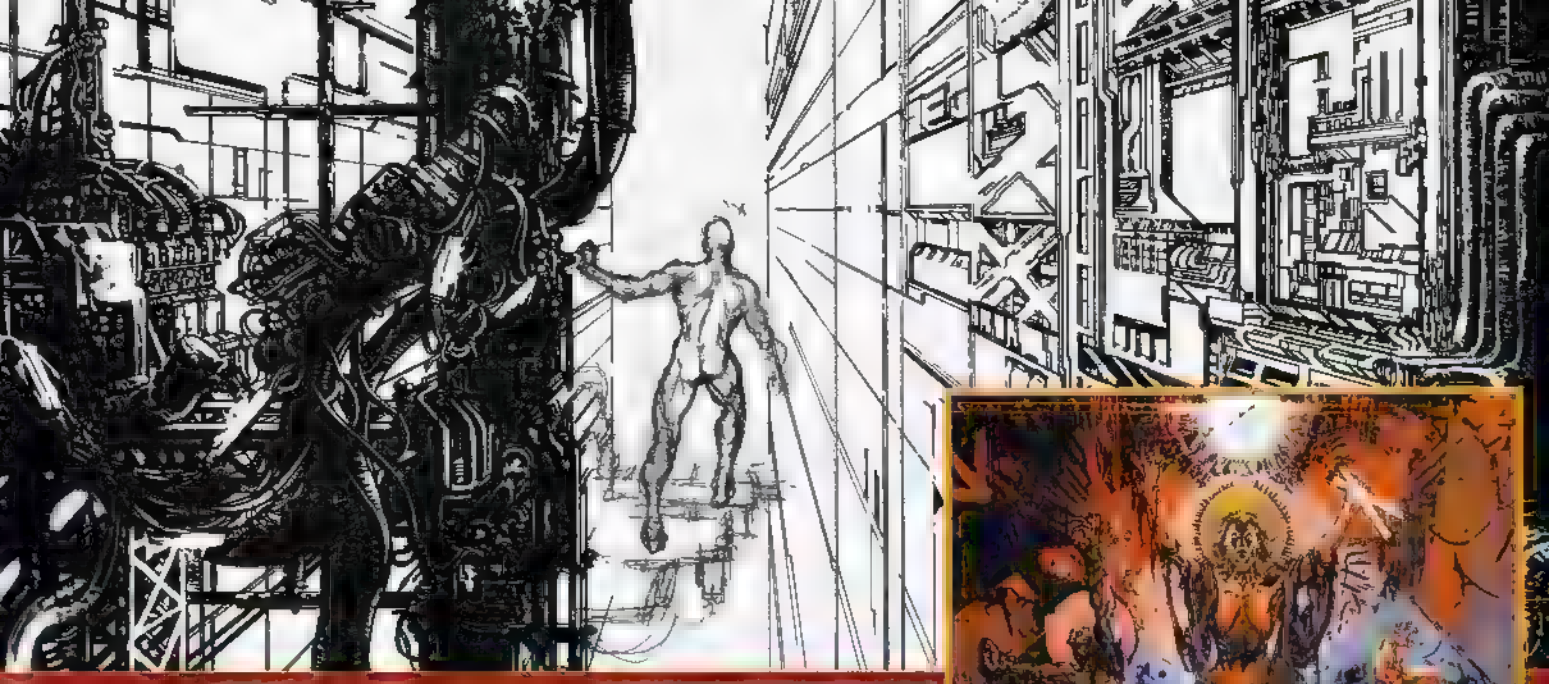
Patrick Pion : Je ne sais pas. Tout seul, j'arrive à un résultat très proche de mes envies de départ. Avec quelqu'un d'autre, je ne sais pas si c'est possible. En tout cas, pour l'instant, je n'ai pas encore trouvé ce quelqu'un.

Calliope : Un deuxième regard peut pourtant être un enrichissement ?

Patrick Pion : C'est un point de vue. Même si j'ai encore du chemin à faire, je pense que suis capable de le faire seul. Je n'ai pas à rougir.

Calliope : Si c'était à refaire, changerais-tu quelque chose ?

Patrick Pion : Des détails. Je passerais plus de temps à décrire l'univers au début. Et à la fin, j'expliquerais un peu mieux ce qui rapproche



les deux personnages principaux et l'enjeu de la suite. D'ailleurs, il n'est pas exclu, s'il y avait une réédition, de rajouter 2 ou 3 pages.

En avant ! vers l'infini et l'au-delà !

Calliope : Aujourd'hui avec deux albums derrière toi, quelles sont tes impressions sur le métier ?

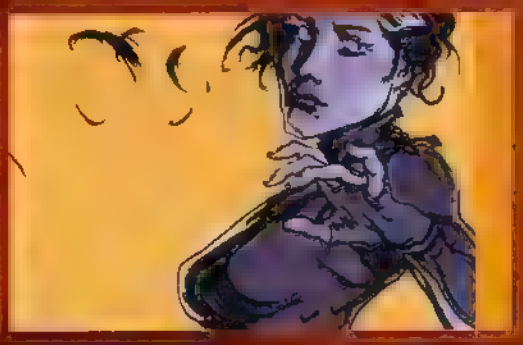
Patrick Pion : Je n'ai pas la prétention d'avoir des avis définitifs. Il y a trop de diversité dans cette discipline. En ce qui me concerne j'ai vraiment pris conscience à quel point c'est un travail solitaire. Il faut se motiver sans arrêt, refaire encore et encore, persévérer. Avoir le feu sacré est essentiel pour mener un projet à bout.

Calliope : Désires-tu explorer maintenant d'autres champs du dessin ?

Patrick Pion : Je suis arrivé dans *Chrome* à faire vivre des styles différents de dessins et d'ambiances, et même de la peinture. J'ai encore beaucoup à explorer dans ce domaine pour aller voir ailleurs. La BD permet facilement d'expérimenter. On peut avoir deux dessins totalement différents l'un à côté de l'autre : le premier très travaillé et le second dans un style beaucoup plus libre. Le dessin est par définition quelque chose d'assez flou. On peut donc facilement en manipuler les styles. Il suffit de trouver un lien ou un équilibre logique. C'est une théorie que j'ai appliquée dans *Chrome*. Cette liberté, je ne l'ai pas avec l'illustration par exemple.

Calliope : Et pour ceux qui commencent, un petit mot ?

Patrick Pion : Peux pas. Je ne suis pas suffisamment intégré dans le milieu pour conseiller les autres. Mais si c'est un petit mot : Persévérez ! Formez votre œil, trouvez votre style personnel et ne suivez pas les modes.



Calliope : Tu attends quoi de ton travail ?

Patrick Pion : Je ne sais pas comment répondre. En ce qui concerne la série, j'ai voulu me raconter une histoire un peu différente de ce qui se fait actuellement. Quelque chose que je recherche moi-même en tant que lecteur sans le trouver dans l'offre d'aujourd'hui. De façon plus générale, le dessin est mon ancre dans la réalité. Sans lui je ne me sentirais pas exister. C'est ma pierre à l'édifice social, ma projection physique dans cette société.

Calliope : Quelque chose à rajouter ?

Patrick Pion : Mes remerciements à : Denis Bajram et Valérie Mangin, Mathieu Lauffray, Alex Alice, Xavier Dorison et tous ceux qui m'ont donné un coup de main pour *Chrome*.

LES DÉMONS N'AIMENT PAS LES DETTES !...
Isabelle Plongeon
Philippe Briones
Les Seigneurs D'Agartha
TOME 1 LA DETTE
EN LIBRAIRIE NOVEMBRE 2002
soleil
www.soleil-lesite.com

ATTERRIS CHEZ LES PETITS FRANÇAIS LE 9 SEPTEMBRE, KAPUT ET ZÖSKY SQUATTENT QUOTIDIENNEMENT L'ÉMISSION *T03*. CES CRÉATURES AUSSI MÉCHANTES QUE BÊTES, NÉES DE L'IMAGINATION DE LEWIS TRONDHEIM ET ANIMÉES PAR DIDIER LOUBAT, FONT TESTER AUX TÉLÉSPECTATEURS LE GOÛT PIQUANT-AMER DE LA PROVOCATION ET DE L'INTERDIT.

KAPUT ET ZÖSKY, LES FLINGUIZEURS DE L'ESPAÂÂÂCE

Les funestes fins des zigouilleurs de l'infini

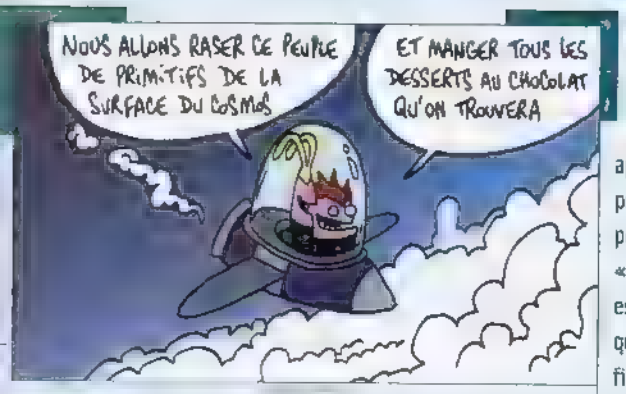
Kaput et Zösky rêvent d'asservir une planète. Dans leur ridicule soucoupe volante, ils errent à travers l'univers, cherchant avec entrain le peuple qui devra subir leur joug. Mais depuis le temps qu'ils vont de surprises en déboires, les deux « zigouilleurs de l'infini » ont surtout développé un grand talent dans les catastrophes et les décollages d'urgence.

« Péquenots », « bouseux » forment ses expressions favorites et son injure suprême est l'effroyable « tas de crottes ! ». Si Zösky l'écoutait, ils seraient vite maîtres d'une planète... dépeuplée !

Zösky, une espèce de saucisse à pattes avec des oreilles de lapin, est un tantinet plus fin. Sérieux, méthodique, cultivé, doté d'un accent « british » délicieux, il essaie toujours d'utiliser la ruse plutôt que la force pour obtenir le pouvoir. Encore faudrait-il qu'il soit vraiment malin! Ses plans sont particulièrement compliqués et quand Kaput finit par craquer d'impatience et par « flingouiller » à tout crin, Zosky se lâche et joue lui aussi de son « flinguizeur ».

LES DEUX « ZIGOUILLEURS DE L'INFINI » ONT SURTOUT DÉVELOPPÉ UN GRAND TALENT DANS LES CATASTROPHES ET LES DÉCOLLAGES D'URGENCE

Kaput est une petite boule avec une grande gueule prognathe et une crête rouge, qui rêve surtout de zigouiller à tour de bras et se réjouit à l'idée de faire hurler et souffrir. Méprisant, il a l'insulte facile.



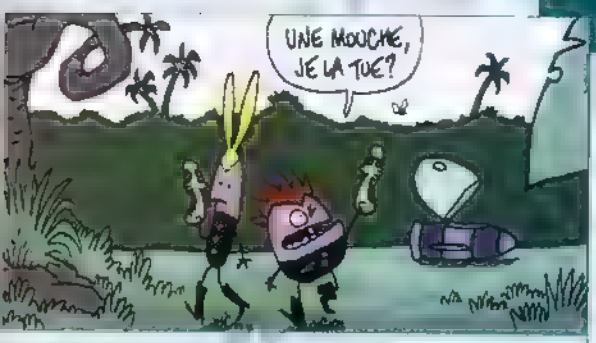
Les méthodes contradictoires des deux compères les mènent à des situations cocasses et à de lamentables échecs.

Dictateurs et didactique

Le dessin animé *Kaput et Zösky* est une co-production franco-canadienne, réalisée par les sociétés Futurikon et Tooncan en association avec France 3 et Télétoon (Canada). Que propose cette série destinée aux enfants ?

Kaput est un peu un « enfant-roi », qui ne saisit pas encore les valeurs relatives des choses. Il est prêt à tuer pour avoir des mousses au chocolat à volonté. Il n'écoute que ses instincts. Il aime torturer, avec curiosité, « pour voir ».

Zösky est le grand frère, plus raisonnable et plus tortueux dans ses raisonnements mais comme il est aussi mentalement un enfant, il perd toujours.



Ce dessin animé mène les jeunes spectateurs à rire des réactions de ces personnages, qui sont simplement des enfants mal éduqués. De toutes les manières, les héros vont échouer mais comment ces lamentables brutes vont-elles se faire avoir cette fois-ci ? Témoins des échecs des héros, les enfants apprennent à décoder des comportements primaires violents et surtout, constatent qu'on peut les détourner. Il y a parfois des victimes « zigouillées » ou « flingouillées » mais tout est dédramatisé par des extra-terrestres auxquels on ne peut s'identifier et par les univers fictifs. L'absurde est omniprésent et drôle, illustrant certaines valeurs ou permettant de saisir les complexités sociales

Avis de spectateurs

Comment la série est-elle reçue ? Aurélien, 7 ans, spectateur fidèle, n'avait pas retenu le titre. Il ne savait pas non plus qui était Kaput et qui était Zösky. Il avait repéré un « monstre » jaune et un « monstre » rouge. Un adulte, après de multiples inversions, aura mémorisé que celui qui avait le nom plus compliqué, Zosky, était le plus intelligent des deux.

Aurélien, lui, a d'autres repères mystérieux : une fois posé que Zösky était le jaune, il ne les a plus jamais confondus. Le môme trouve évidemment les bonshommes très drôles et s'amuse de leurs péripéties. Il a particulièrement aimé un épisode où les personnages essayaient d'apprendre à danser. Visuellement, c'était effectivement cocasse !

FAIRE TOURNER LES EXTRA-TERRESTRES

Depuis Montréal, le réalisateur de Kaput et Zösky, le canadien Didier Loubat, a répondu aux questions de Calliope.

***Calliope :** Quelle est la tâche du réalisateur ?*

D. Loubat : La tâche du réalisateur est de donner le ton de la série et le style de la série en se servant des planches de BD existantes de *Kaput et Zösky*, j'ai dû adapter le style de Lewis Trondheim, j'ai élaboré la bible graphique et j'ai offert de nouveaux designs. J'ai ensuite supervisé les autres étapes du travail pour garantir l'homogénéité de l'ensemble.

***Calliope :** Comment s'est passé le travail pour la réalisation de Kaput et Zösky ?*

D. Loubat : La production d'une série animée est une succession de problèmes étalés sur la durée. Il y a par contre en cours de route d'agréables surprises qui permettent de tenir le coup. Le studio d'animation asiatique, Animation Arts, et les deux superviseurs, Vincent Monnet et Ludovic Bien, ont accompli un travail incroyable. Philippe Vidor, le compositeur, fait aussi partie des belles surprises. Je dois ajouter l'aide inestimable de Lisa Doucet, Alejandra Arganaraz et Sylvain Lavoie.

***Calliope :** Comment s'est passée la co-production Futurikon/Tooncan ?*

D. Loubat : J'ai été engagé par Futurikon. Cela a été le producteur de l'autre côté de l'Océan comporte quelques petits désavantages, mais avec 6000 km de distance, il est agréable de ne pas avoir ses patrons sur le dos tous les jours. Vive la co-prod !

***Calliope :** Il s'agissait d'une commande de France 3 et Télétoon Canada ? Avec des conditions précises et des contraintes ?*

D. Loubat : Il a fallu être vigilant avec l'aspect parfois cru et violent de *Kaput et Zösky*. Une des toutes premières choses exigées par les diffuseurs était de dédramatiser les risques et les résultats. Ces éléments étaient nécessaires pour respecter le caractère intempestif et survolté des personnages mais il ne fallait pas choquer. Somme toute, je me demande encore comment certaines scènes et situations sont arrivées jusqu'au petit écran.

***Calliope :** Quelle est votre vision de ce dessin animé ?*

D. Loubat : Je crois que cette série va bénéficier d'un public connaissant. Ces personnages ont besoin d'être apprivoisés par les téléspectateurs. Leur grande gueule va sans doute effrayer certaines personnes, mais à long terme, leur côté attachant et inoffensif va charmer les gens.

Propos recueillis par Marielle Python-Bernicot

LES JEUNES SPECTATEURS RIENT DES RÉACTIONS DE CES PERSONNAGES QUI SONT DES ENFANTS MAL ÉDUQUÉS.

Aurélien n'a pas relevé les expressions du type « zigouiller » ou « flinguer », qui ne font pas partie de son vocabulaire (il ne sait pas ce qu'est un « flingue »). Le graphisme ne lui a pas semblé particulièrement bizarre. En fait, il est habitué à une grande diversité dans les graphismes des dessins animés ; il regarde aussi bien les *Razmockets* que les

Pokémons ou *Hoggy et les cafards*. Il aime bien les pistolets qui ont l'air particulièrement efficaces « moi j'en ai un mais c'est pas un vrai » mais ne ressent pas de violence dans ce dessin animé. Les personnages ne lui semblent pas idiots. Il ne perçoit pas que leur échec est dû à leur bêtise. Il croit, comme les héros, que ce sont les circonstances qui causent leurs malheurs. C'est un avantage pour la série car l'enfant continue d'être curieux là où un adulte finirait par se lasser des gaffes à répétition de ces héros.

La mamie d'Aurélien apprécie le graphisme, qui est tout nouveau pour elle. Elle l'a trouvé très clair et très agréable. Elle pense que ce dessin animé est nettement plus intéressant que les mangas que ses enfants regardaient il y a 20 ans : pour elle, c'est beaucoup moins violent et beaucoup plus intelligent que *Goldorak*. Elle va sans doute continuer à regarder la série en compagnie de son petit fils.

Marielle Python-Bernicot

L'ENFANT EST HABITUÉ À UNE GRANDE DIVERSITÉ DANS LES GRAPHISMES DES DESSINS ANIMÉS.

LES TRONCHES DE TRONDHEIM

VHS, EDITION 2 DVD ET DVD COLLECTOR

+ DE 5H DE BONUS

- LIVRET COLLECTOR
  - 32 PAGES
- 3 MAKINGS OF
- MASTERCLASS
- DVD ROM
  - SITE INTEGRAL DU FILM
- INTERVIEWS
  - M. OSHII & K. KAWAI
- PHOTOS PLATEAU
- IMAGES PREPARATOIRES
  - DECORS, STORY BOARD...

EDITION DVD COLLECTOR
2 DVD + BANDE ORIGINALE
+ OBJET COLLECTOR

Avalon

A MAMORU OSHII FILM

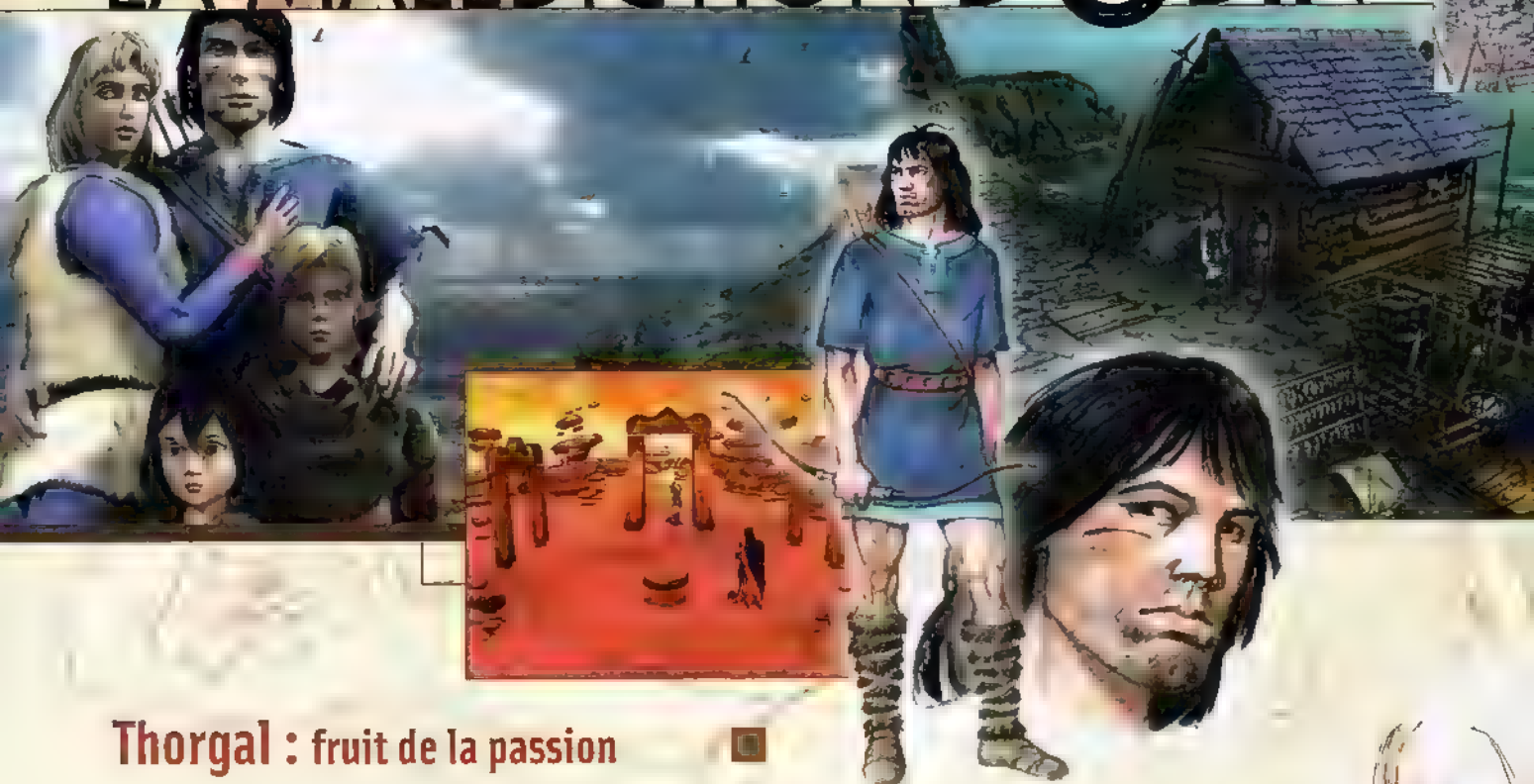
WELCOME TO AVALON

Pour gagner des B.O.F. et des objets collector du film,
rejoignez sans tarder Ash, son héroïne
sur **www.avalon-lejeu.com**

ALLOCINE 13ème RUE STUDIO

**A VOUS, DÉSORMAIS, DE REPRENDRE LE RÔLE DU CÉLÈBRE HÉROS DE VAN HAMME ET ROSINSKY. UNE NOUVELLE AVENTURE, LA VÔTRE !
CAR CETTE FOIS, C'EST VÉRITABLEMENT VOUS QUI INCARNEREZ THORGAL ET DE VOS CHOIX DÉPENDRA SON AVENIR... FACE À L'ÉCRAN, VOUS DEVREZ SURMONTER LES NOUVELLES ÉPREUVES QUI L'ATTENDENT.**

THORGAL : LA MALÉDICTION D'ODIN



Thorgal : fruit de la passion

Thorgal Aegirson, fils des étoiles, descendant des Atlantes. . Magnifique héros au grand coeur, incarnation de la virilité, qui cherche la tranquillité et trouve les ennuis, qui n'aspire qu'à être un bon époux et père de famille et séduit malgré lui de superbes et dangereuses créatures... Lequel d'entre vous, messieurs, ne voudrait pas lui ressembler ? Laquelle d'entre vous, mesdemoiselles et mesdames, ne voudrait pas croiser son regard ?

Sorti de l'antre de la société Cryo, un jeu permet depuis le 25 septembre dernier d'incarner celui qui est le héros par excellence et de vivre, dans sa peau et dans sa logique , une de ses aventures.

L'équipe de Luc Verdier chez Cryo était composée de jeunes gens tous fans de Thorgal et occasionnellement joueurs de jeux de rôle, ayant eux-mêmes incarné les personnages de la série. Autant dire qu'ils étaient motivés pour aider d'autres joueurs à entrer dans la peau de leur héros favori ! Autre chance : Rosinsky est lui-même un grand joueur de jeux vidéos et a adoré l'idée que les fans puissent être au coeur de l'action. Il s'est réjoui de voir les « vrais mouvements » en temps réel de ses personnages. Enthousiasmé, il a apporté en tant que directeur artistique une incroyable valeur ajoutée au projet. Van Hamme, comme toujours fort occupé, a choisi un script parmi ceux qui lui étaient proposés, l'a relu et a donné son accord, ajoutant que ce scénario était « du pur Van Hamme ». Les meilleures conditions étaient donc réunies pour que ce manage entre la BD et le jeu vidéo soit réussi.

Assumer les origines de Thorgal

Pour rappeler la BD, l'équipe de Cryo a voulu donner à ses images 3D une note 2D très graphique. Cela a nécessité beaucoup de retouches et d'interventions du game-designer spécialisé en 2D. Sans entrer dans la comptabilité des plans, des faces, des animations nécessaires pour restituer l'ambiance de la BD, on peut tout simplement être attentif aux couleurs et aux hachurages rajoutés, extrêmement fidèles au style de Rosinsky. Pour retrouver l'esthétique BD, un très grand nombre de décors ont été créés mais un plan fixe par séquence et des déplacements de personnages simplifiés ont été adoptés. D'où cette impression de passer d'une vignette à l'autre lorsqu'on passe d'un plan à l'autre.

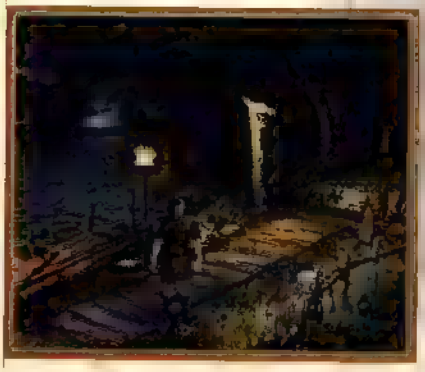
Une machine à défier l'espace-temps

Nous sommes effectivement loin du réalisme numérique fade auquel les jeux vidéos nous ont habitué. Les décors sont réellement impressionnants tant ils sont proches de la BD. Les bruitages (tempête, oiseaux, mer...) et la musique (très contemporaine mais aux références celtiques) ne sont pas envahissants mais ont une grande importance pour les émotions et pour l'immersion dans l'univers médiéval-fantastique.

Au fur et à mesure de la réalisation de *La malédiction d'Odin*, Rosinsky s'est, si l'on peut dire, « pris au jeu ». L'immortel du scénario s'est incarné en Noral, création inédite du dessinateur pour le jeu. Des dessins en noir et blanc, eux aussi inédits, introduisent chaque chapitre et complètent la dimension onirique de l'aventure. Nous sommes dans un des tomes des aventures de Thorgal, mais un tome fait de 0 et de 1.

Thorgal dans la matrice

Comment créer pour les joueurs une aventure qui ne reprenne pas un récit déjà bien connu et qui ne contrarie pas les histoires du théâtre de papier ? Il fallait créer un scénario qui, tout en apportant des nouveautés aux joueurs, ne soit pas indispensable aux lecteurs habituels de la BD. Il s'agissait donc de créer, non pas un album 26-bis ou un album 27 sur CD-ROM mais toute autre chose : un album dans une autre dimension, où ce qui existe peut être ignoré.



La création principale de cette histoire est Noral, le personnage au coeur de l'intrigue. Mais une fois l'aventure achevée, le personnage disparaîtra de l'univers de Thorgal. Par ailleurs, Cryo a repris des personnages et des décors déjà connus : La Mort au milieu des âmes, la Gardienne des Clés dans l'Entre-deux-mondes, Kriss de Valnor et son arc, etc. Les scénaristes ont parfaitement assimilé cette méthode très particulière chez Van Hamme de reprendre les éléments du passé de Thorgal pour lui faire vivre des aventures nouvelles. *La Malédiction d'Odin* n'a rien à voir avec le tome qui le précède, *Le Royaume sous le sable*, ni avec le tome 27, *Le Barbare*, qui vient de paraître. Cette histoire, fidèle à l'esprit et à l'esthétique de la série, apporte simplement le plaisir d'incarner le héros et de retrouver son monde comme on retrouve de vieux amis.

Noral, un personnage spécialement crée pour le jeu par rosinsky

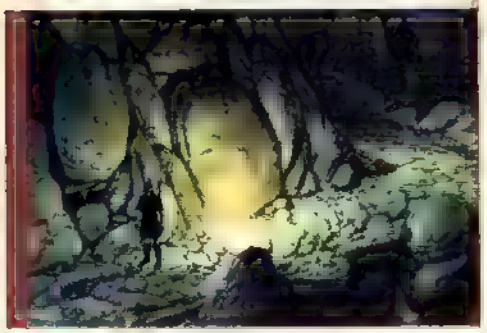
THORGAL MODÉLISÉ N'EST PLUS UN TOP MODEL

« AAAaaaarrggghhhh ! » En version modélisée, l'Enfant des étoiles n'a plus d'étoiles dans les yeux. Impossible au meilleur des modélisateurs, au plus grand des textureurs, de recomposer en 3D ce que le dessin de Rosinsky suggère en quelques coups de crayons. Et pourtant, le dessinateur de la BD était là, a fourni les profils et les faces de chaque personnage pour aider à la modélisation, a validé chaque élément graphique. Attribuer des voix à chacun des personnages comportait aussi un risque : celui de contrarier l'imagination des fans. Les créateurs ont attribué avec rationalité, une voix très grave et profonde, un peu rugueuse, à l'homme mûr qu'est désormais le héros. Pas mal. Aaricia en revanche a une voix qui me paraît plutôt décalée, trop aiguë et enfantine pour une mère de deux grands enfants.

Thorgal modélisé ne fait pas rêver car notre imagination n'a plus grand-chose à faire, tout est déjà là, sur cet acteur virtuel. En fait, c'est très bien ainsi car la BD reste irremplaçable. Ce Thorgal rustique nous permet d'entrer dans la logique d'incarnation du personnage. Nous sommes bien chez les Vikings, en un temps où la vie rude fait des hommes rugueux. L'aspect de ce Thorgal est logique, comme les énigmes du jeu.

Etre Thorgal pour quelques heures

Nous voici maintenant, en tant que Thorgal Aegirson, bloqués par une tempête dans un village viking, ne pouvant rejoindre l'île où nous attendent la belle Aaricia (notre épouse), Jolan (notre fils aîné) et Louve (la petite dernière). Un mystérieux vieil homme, Noral, se présente à nous et nous montre un miroir magique où l'on peut lire l'avenir. Un avenir bien sombre, si l'on en croit le présage, puisque nous nous y voyons, nous, Thorgal, en train de décocher une flèche sur notre fils Jolan ! Impossible, Thorgal ne ferait



jamais une chose pareil à son enfant adoré ! Et nous voilà partis à la rescousse du jeune garçon, bravant la tempête, les brigands, les dragons, affrontant mille dangers, les dieux, la mort, le passé et le futur. Mais comme nous ne sommes pas de vilaines brutes et que nous n'utilisons la force que lorsque nous n'avons plus le choix, il nous faut avant tout être malin, très malin, pour nous en sortir.

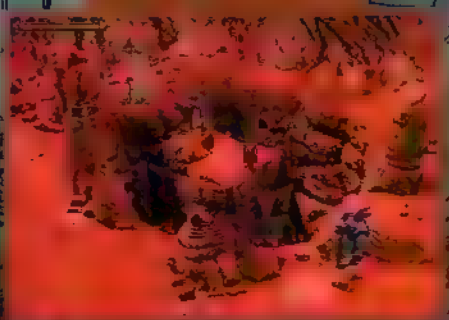
Ce jeu privilégie avant tout le raisonnement, ce qui nécessite une certaine patience. Déformée par des jeux d'actions, je confesse avoir d'abord mal compris qui était ce pauvre Thorgal et avoir tenté de trucider quelques innocents qui me bloquaient dans ma progression. « Par le marteau de Thor ! » Quelle erreur ! C'est une des nombreuses qualités de ce jeu « pour tous publics », enfants compris, où le héros n'est pas inactif, loin de là, mais où tuer n'est pas un acte gratuit et sans conséquence. Thorgal peut d'ailleurs laisser sa vie dans l'affaire et là encore, je dois avouer que je l'ai fait mourir hum hum... une bonne demi-douzaine de fois ! Outre de l'astuce et de la patience, ce jeu nécessite de l'adresse et de la rapidité. Là encore, j'ai testé pour vous : bien qu'archer dans la réalité, j'ai eu du mal à aider Thorgal à atteindre ses cibles ! Certaines actions sont minutées, ce qui permet de relancer la partie, au cas où le joueur aurait oublié que même gentil, il est un homme d'actions !

Le journal de bord est lui aussi une des originalités de ce jeu, et fera le bonheur des fans de Thorgal et des collectionneurs : il se construit au fur et à mesure de la progression dans l'aventure, vignette après vignette et constitue pour le joueur un rappel des étapes déjà franchies et des éléments importants du jeu. Sept planches de Rosinsky s'assemblent ainsi, formant une BD exclusive à découvrir une fois l'aventure terminée. Il est simplement dommage que cette BD ne puisse pas s'imprimer (à moins de faire un « imprime-écran »). Les joueurs adoreraient certainement avoir dans les mains ce « petit plus » à la fin de la partie.

Marielle Python-Bernicat

UN JEU TOUS PUBLICS

La malédiction d'Odin est un jeu tous publics. Pas besoin d'acheter un nouveau PC pour y jouer : l'ordinateur familial de base, même vieux de quatre ou cinq ans, suffit. Dans le même souci de faciliter au maximum l'interaction des joueurs – qui ont parfois du mal à alterner rapidement les fonctions du clavier et celles de la souris – on joue à Thorgal uniquement avec la souris. Les enfants s'amusent aussi bien que les adultes, les fans de Thorgal aussi bien que les joueurs de jeux d'aventure. Tout dans les dialogues permet aux « non-initiés » de prendre leurs repères dans la vie de Thorgal, sans pour autant agacer les fans. Bien au contraire, là encore, les dialogues sont extrêmement respectueux de l'esprit de la BD. Grâce à un héros bourreau des coeurs, ce jeu peut également attirer les filles – qui sont l'avenir du marché des jeux numériques. Les personnes peu habituées aux jeux sur écran n'auront ici aucun problème d'orientation et ce n'est pas une considération négligeable ! Enfin, Cryo aimerait conquérir le marché américain avec ce héros connu surtout en pays francophones, par le biais de ses origines atlantes. *Thorgal, la malédiction d'Odin* devrait apparaître aux États-Unis comme une suite du jeu *Atlantis*, qui avait eu là-bas beaucoup de succès.



POUR EN SAVOIR PLUS

www.pixelcreation.com

www.cryo.fr

configuration requise minimale : processeur P II 400, RAM 64, CD-Rom 8X, carte 3D 16 Mo, Windows 95 TM/98 TM, METM, 2000 TM, XP TM

© Rosinsky – Van Hamme – les editions du Lombard 2002.

BIBLIOGRAPHIE

BIBLIOGRAPHIE

INCONTOURNABLE EUROPE

- ***Balade au Bout du monde***, Cycle 1 (4 tomes), Laurent Vicomte et Pierre Makyo, Glénat (Caractère)

PORTRAIT EUROPE : Manu Larcenet

> Fluide Glacial :

- ***Soyons fous*** (2 tomes)
- ***La Loi des séries.***

Bill Baroud (4 tomes)

- ***Les Héros injustement méconnus.***
- ***A l'Ouest de l'infini***, avec Julien Solé

> Glénat :

- ***30 millions d'imbéciles***, avec Patrice Larcenet.
- ***Ni dieu, ni maître, ni croquette***, avec Patrice Larcenet

> Dupuis :

- ***La Vie est courte*** (3 tomes), avec Thiriet (Humour Libre)
- ***Pedro le couti*** (2 tomes), avec Gaudelette

<Dargaud (collection Poisson Pilote) :

- ***Les Cosmonautes du futur*** (2 tomes), avec Lewis Trondheim.
- ***Les Entremondes*** (2 tomes), avec Patrice Larcenet
- ***Une rocambolesque Aventure de Sigmund Freud : Le Temps de chien.***
- ***Le Retour à la terre*** (1 tome), avec Jean-Yves Ferri

> Les Rêveurs (collection On Verra bien) :

- ***Dallas cow-boy.***
- ***Presque.***
- ***On fera avec.***
- ***L'Artiste de la famille.***

> Ouvrages cités :

- ***La nouvelle Bande dessinée***, Hugues Dayez, Niffle-Cohen.
- ***Approximativement*** (6 tomes), Lewis Trondheim, Cornélius.
- ***L'Ascension du haut mal*** (5 tomes), David B., L'Association (Epeluette)
- ***La Vie des festivals***, Michel Gaudelette, Fluide Glacial
- ***Oh merde, les lapins***, Carlos Nine, Les Rêveurs.

INCONTOURNABLE JAPON

- ***L'Histoire des trois Adolf*** (4 tomes), Osamu Tezuka, Tonkam.

PORTRAIT JAPON : Taiyô Matsumoto

- ***Straight*** (2 tomes), Kôdanscha, Morning KC, 1989.
- ***Hana Otoko*** (3 tomes), Shogakukan, BC, 1992.
- ***Aoi Haru***, Shôgakukan, BC, 1993. Edition française ***Le Printemps bleu : Recueil d'histoires courtes de T. Matsumoto***, 1 vol., éd. Tonkam, 1993.
- ***Tekkon Kinkuritto*** (3 tomes), Shôgakukan, BC, 1994. Edition française ***Amer béton***, 3 tomes, éd. Tonkam, 1994
- ***Zero*** (2 tomes), Shôgakukan, BC, 1995.
- ***100***, Shôgakukan, BCS Special, 1995
- ***101***, Shôgakukan, BCS Special, 1995
- ***Nihon no Kyôdai***, Magazine House, Mag Comics, 1995. Edition française - ***Frères du Japon***, 1 tome, éd. Tonkam, 1995.
- ***Pin Pon*** (5 tomes), Shôgakukan, BC, 1996-1997
- ***Gogo Monster***, Shôgakukan, BC, 1997
- ***Number 5*** (2 tomes), Shôgakukan, BC Ikki Comics, 2001-2002
- ***Manga Yawa***, participation au vol. 1 « ***Hanao*** », Kinema Junhôsha, Kinjunmukku, 1999

INCONTOURNABLE ETATS-UNIS

- ***Pourquoi je déteste Saturne***, Kyle Baker, Delcourt.

PORTRAIT ETATS-UNIS : Paul Pope

- ***The Ballad of Doctor Richardson***, Horse Press.
- ***The One Trick Rip-Off***, Dark Horse Comics
- ***Escapo***, Horse Press Edition française : Vertige Graphique
- ***Giant THB***, Horse Press.
- ***P-City Parade***, Horse Press.
- ***THB 6*** (5 tomes), Horse Press
- ***Oni Double Feature***, n°s 2 et 3, Oni Press.
- ***Tangled Web***, n°15, Marvel Comics.
- ***Batman Chronicles***, n°11, DC Comics.
- ***Heavy Liquid***, DC Comics Vertigo.
- ***100%***, DC Comics Vertigo

DOSSIER : LES MASQUES

Partie I : Masques et théâtres

- ***Incidenti***, Lorenzo Mattotti, Artefact, en italien.
- ***De cape et de crocs*** (5 tomes), Jean-Luc Masbou & Alain Ayroles, Delcourt (Terres de légendes)
- ***Cerebus***, Dave Sim, auto-édition, en anglais.
- ***Ikkyu*** (4 tomes), Hisashi Sakaguchi, Glénat (Manga)
- ***Les sept Vies de l'épervier*** (7 tomes), André Juillard et Patrick Cothias, Glénat (Caractère)
- ***Bone*** (9 tomes), Jeff Smith, Delcourt.
- ***Maus***, Art Spiegelman, Flammarion.
- ***Batman Year One***, David Mazzucchelli et Frank Miller, DC Comics, Edition française : Delcourt.

Partie II : Les justiciers

- ***Zorro***, Alex Toth, Image.
- ***Daredevil***, n°s 168-191, Frank Miller, Marvel Comics.
- ***Daredevil***, n°s 227-233, Born Again, David Mazzucchelli et Frank Miller, Marvel Comics.
- ***Daredevil, Love & War***, Bill Sienkiewicz et Frank Miller, Marvel Comics.
- ***Daredevil***, n°s 250-283, John Romita Jr, Ann Nocenti et Al Williamson, Marvel Comics.
- ***Daredevil, The Man without Fear***, John Romita Jr et Frank Miller, Marvel Comics.
- ***Daredevil***, Marvel Knights, n°s 26-37, Alex Maleev et Brian Michael Bendis, Marvel Comics
- ***Batman, The Killing Joke***, Brian Bolland et Alan Moore, DC Comics. Edition française - Delcourt.
- ***Batman, The Long Halloween***, Tim Sale et Jeph Loeb, DC Comics.
- ***Batman, Dark Victory***, Tim Sale et Jeph Loeb, DC Comics. Edition française - Semic.
- ***Batman, Faces***, Matt Wagner, DC Comics.
- ***Batman Grendel***, Matt Wagner, DC Comics et Comico.
- ***Grendel, Devil by the Deed***, Matt Wagner, Dark Horse Comics.
- ***Superman All Seasons***, Tim Sale et Jeph Loeb, DC Comics. Editions française - Semic
- ***World's Finest***, Steve Rude, Dave Gibbons, DC Comics.
- ***Amazing Spiderman***, n°s 315-317, Todd McFarlane et David Micheline, Marvel Comics.
- ***Spiderman***, n°s 1-5, *Torment*, Todd McFarlane, Marvel Comics.
- ***Spiderman Blue***, Tim Sale et Jeph Loeb, Marvel Comics.
- ***Ultimate Spiderman***, Mark Bagley et Brian Michael Bendis, Marvel Comics.
- ***Uncanny X-Men, Dieu crée, l'homme détruit***, Brett Anderson et Chris Claremont, Marvel Comics.
- ***Uncanny X-Men***, n°s 178-213, John Romita Jr, Barry Smith, June Brigman, Rick Leonardi, Alan Davis et Chris Claremont, Marvel Comics.
- ***Uncanny X-Men***, n°s 219-238, Marc Silvestri, Bret Blevins, Kerry Gammil, Rick Leonardi et Chris Claremont, Marvel Comics.
- ***Bouche du Diable***, François Boucq et Jérôme Charyn, Casterman.

Partie III : Les tueurs de masques

- ***The Dark Knight Returns***, Frank Miller, Klaus Janson et Lynn Varley, DC Comics. Edition française : Delcourt
- ***Watchmen***, Dave Gibson et Alan Moore, DC Comics. Edition française - Delcourt

Partie IV : Bas les masques

- ***The Dark Knight Strikes Back***, Frank Miller et Lynn Varley, DC Comics. Edition française : LSA
- ***New X-Men***, n°s 114-134, Frank Quietly, Ehtan VanSciver, Igor Kordey, John Paul Leon, Keron Grant et Grant Morrison, Marvel Comics.
- ***Powers***, n°s 1-25, Michael Avon Oeming et Brian Michael Bendis, Image. Edition française : Semic
- ***Spawn***, Todd McFarlane, Image. Edition française : Semic
- ***Déesse***, Moebius, Casterman.
- ***Le Capitaine écarlate***, Emmanuel Guibert et David B., Dupuis (Aire Libre)

INFLUENCES CROISÉES

- ***Lone Wolf & Cub*** (28 volumes), Goseki Kojima et Kazuo Koike, Dark Horse Comics.
- ***Daredevil***, n°s 168, 174-182, 187-190, Frank Miller, Marvel Comics.
- ***Wolverine***, n°s 1-4, Frank Miller et Chris Claremont, Marvel Comics.
- ***Ronin*** (6 tomes), Frank Miller, DC Comics. Edition française - Zenda.
- ***Sin City***, Frank Miller, Dark Comics. Edition française : Rackam

CONSEIL DE PRO

Quelques séries mises en couleurs par Scarlett Smulkowski

- ***Le Monde d'Arkadi*** (7 tomes), Philippe Caza, Delcourt ;
- ***Choco*** (2 tomes), Brab et Zidrou, Casterman ;
- ***Green Manor***, Denis Bodart et Fabien Vehlmann, Dupuis (Humour Libre) ,
- ***Insiders*** (1 tome), Renaud Garreta et Jean-Claude Bartoll, Dargaud ;
- ***Miss*** (t.1 à t.3), Marc Riou, Mark Vigoureux et Philippe Thirault, Humanoïdes Associés ,
- ***Les filles*** (2 tomes), Christopher, La Comédie Illustrée ;
- ***Tongue Lash***, Dave Taylor et Jean-Marc Lofficier, Soleil puis réédition chez Pointe Noire ,
- ***Mille Visages*** (t. 2), Marc Malès et Philippe Thirault, Humanoïdes Associés ,
- ***Marshall Blueberry*** (t. 3), Michel Rouge et Jean Giraud, Dargaud ,
- ***Kenya*** (1 tome), Léo et Rodolphe, Dargaud ;
- ***Le Cycle de Tschaï*** (3 tomes), Li An et Jean-David Morvan, Delcourt (Néopolis) ;
- ***Ce qui est à nous*** (5 tomes), Etienne Le Saëc et David Chauvel, Delcourt (Machination) ;
- ***Victor et Anaïs*** (1 tome), Matthieu Bonhomme et Jean-Michel Darlot, Carabas ;
- ***La Clé du mystère*** (3 tomes), Alain Sikorski et Denis Lapière, Dupuis ,
- ***Baker Street*** (3 tomes), Nicolas Barral et Pierre Veys, Delcourt (Humour de rire) ;
- ***La Vie est courte*** (3 tomes), Manu Larcenet et Thiriet, Dupuis, (Humour Libre)

CINÉ/ANIM

- ***Kaput et Zösky*** (1 tome), Lewis Trondheim, Delcourt (Jeunesse).

INFOGRAPHIES

- ***Thorgal*** (27 tomes), Grzegorz

DVD VIDEO

PROCHAINEMENT...

KAZE
www.kaze.fr

D'APRES LE MANGA DE KATSURA

D·N·A 2

Dans le futur, la terre est menacée de surpopulation par les enfants du Méga-Playboy !
L'agent Karin est envoyée dans le passé pour enrayer le problème à sa source...

© 1994 Masazaku / Shueshia. © 2002 Kaze

VOLUME 1 DISPONIBLE CET HIVER

COURRIER DES LECTEURS

UN LECTEUR SATISFAIT !

Je viens juste de refermer le numéro 3 de *Calliope*, et c'est la tête pleine d'images que je prends mon clavier pour vous faire part du plaisir que j'ai eu à le lire (plus particulièrement le dossier sur les voyages ainsi que les reportages ou interviews relatifs aux auteurs de Mangas).

Grand amateur de bandes dessinées sous toutes ses formes, votre magazine me permet d'élargir encore mon horizon en présentant des livres que je méconnaissais auparavant.

[...]

J'espère que *Calliope* continuera longtemps encore sur sa lancée car, pour moi, il est la référence en la matière.

Salutations

Dany Pecquet
(Monchy Saint Eloi)

Toute l'équipe de la rédaction vous remercie de cette lettre charmante et chaleureuse.

LES GOÛTS ET LES COULEURS...

J'ai entre les mains le numéro 3 de *Calliope*, les yeux rivés sur votre critique de la sous-BD le 11ème jour de Sandrine Revel. Comment pouvez-vous dire que ses dessins sont « superbes » ? Et que c'est un BON TRAVAIL ??? Vous êtes censés être critiques, j'arrive pas à croire que appréciez les délires mégalos d'une nana quelconque, qui a seulement le mérite d'être « la fille de ». [...] Ce bouquin ne devrait même pas être publié. Mon petit frère de neuf ans serait capable de faire mieux. [...]

En tout cas, moi le 11ème jour je l'ai (on me l'a offert, je me serais ouvert les veines plutôt que de l'acheter) et je le garde dans précieusement au milieu de ma bibliothèque, pour montrer à qui ça intéresse CE QUI SE FAIT DE PIRE EN MATIERE DE BD !!! Voilà.

Mais à part cette critique foireuse, je trouve votre magazine très complet, très bien et je continuerai à l'acheter !

Amicalement,

Laurel
(Metz)

Je suis vraiment surpris qu'une chronique suscite une telle lettre de deux pages. Vous m'avez en grande partie inspirée ma tribune : je comprends que vous détestiez la BD, mais pourquoi attaquer ceux qui l'aiment ? Est-ce parce qu'une critique n'est pas de votre avis qu'elle est « foireuse » ?

En tout cas, votre frère devrait se mettre à la BD !

OMBRES ET LUMIÈRES

Je tenais à dire que *Calliope* est vraiment un magazine intéressant et utile, qui apporte quelque chose de plus par rapport aux autres revues BD, soit trop spécialisées dans un style ou dans une maison d'édition, ou bien un peu trop intellectuelles, genre « les cahiers du cinéma » pour la BD, ne s'adressant donc qu'à des aficionados. [...]

Quelques défauts néanmoins, dont le décidément perspicace lecteur déjà mentionné vous tient également rigueur : le sommaire fouillis, on a vraiment du mal à s'y retrouver [...] ; le dossier Mafalda / Calvin vraiment dispensable, et pourtant je suis fan des deux ! Pour Abe, je vous donne plutôt raison : la forme participe à instaurer une certaine atmosphère dans le dossier qui donne envie d'en savoir plus. En revanche, pour vos grands dossiers (Enfants, guerre, voyage,...), s'ils permettent de découvrir un grand nombre d'œuvres intéressantes, ils restent à mon goût un peu rébarbatifs [...]

Un dernier point : une personne de ma connaissance recevant également les bios des nouveautés BD trouve vos critiques desdites nouveautés un peu superficielles, vous vous contenteriez de réécrire plus ou moins ce que l'on vous envoie. Est-ce bien vrai, ou alors le devoir de concision auquel vous êtes tenus dans cette rubrique vous empêche-t-il de vraiment personnaliser vos critiques, comme vous le faites pour quelques BD auxquelles vous accordez plus de place ? [...]

Sincères salutations

Damien
(e-mail)

Soyez remercié de votre critique et de vos remarques. Pour répondre à ce dernier point, non, nous ne recopions pas du tout les dossiers de presse. Nous choisissons les œuvres à critiquer selon des choix personnels en tentant d'équilibrer les trois genres. Après, autant que possible nous tentons de vous faire partager notre enthousiasme.

De même pour les tribunes, je vous promets, je n'ai pas copié le service de presse de Gipsy tome 6.

CONSEILS DE PRO

Bonjour à toute l'équipe,

D'abord félicitations pour votre revue. Etant un déjà vieux dessinateur de B.D., cela fait très plaisir de trouver une revue intéressante et entièrement rédactionnelle. [...]

- La couverture est super, c'est dit.

- Le sommaire est-il une page de bottin ?

- Je dois être un peu gâteux, mais je ne comprends rien au tribune de Vincent François Paul et les autres. Y parle de quoi exactement ?

- Je suis un peu déçu que sans être une résurrection du défunt magazine, vous repreniez l'idée du « dossier fourre-tout ». Un vrai dossier homogène sur une œuvre majeure de la Bande Dessinée serait beaucoup plus intéressant. Bourgeon ou Mattoti sur quinze pages, j'en salive déjà, parce que sur deux pages, ça fait quand même un peu léger. [...]

Je n'imagine pas tous les impondérables qu'il faille gérer pour mener à bien une telle revue. ALORS BRAVO. [...]

Encouragements,

Frédéric Mercier
(Paris)

Merci pour ces remarques. En ce qui concerne les tribunes, ce sont des billets d'humeur destinés d'une part à personnaliser le magazine afin que vous puissiez mieux connaître les rédacteurs ; d'autre part, ils nous permettent de discuter de la bande dessinée sans nécessairement citer un album ou une œuvre. Dans le dernier numéro par exemple, Vincent discutait de la difficulté de la critique, Gwael de la résurgence de la BD dans les différents magazines. Pour ma part, à travers une anecdote personnelle, à montrer l'image de la BD auprès du grand public non averti.

ATTENTION AUX FOTES

Tout d'abord, quelques compliments : le magazine est trés bien fait, la maquette est très réussie, les critiques et articles intéressants, pas de prépublication, et le fait de « diviser » le mag en 3 parties (BD/Europe, Manga/Japon et Comics/USA) est d'autant plus sympa, que instructifs pour les initiés (ce qui est mon cas en matière de bd franco-belge) et intéressant pour les ignares (ce qui est mon cas pour les deux autres parties).

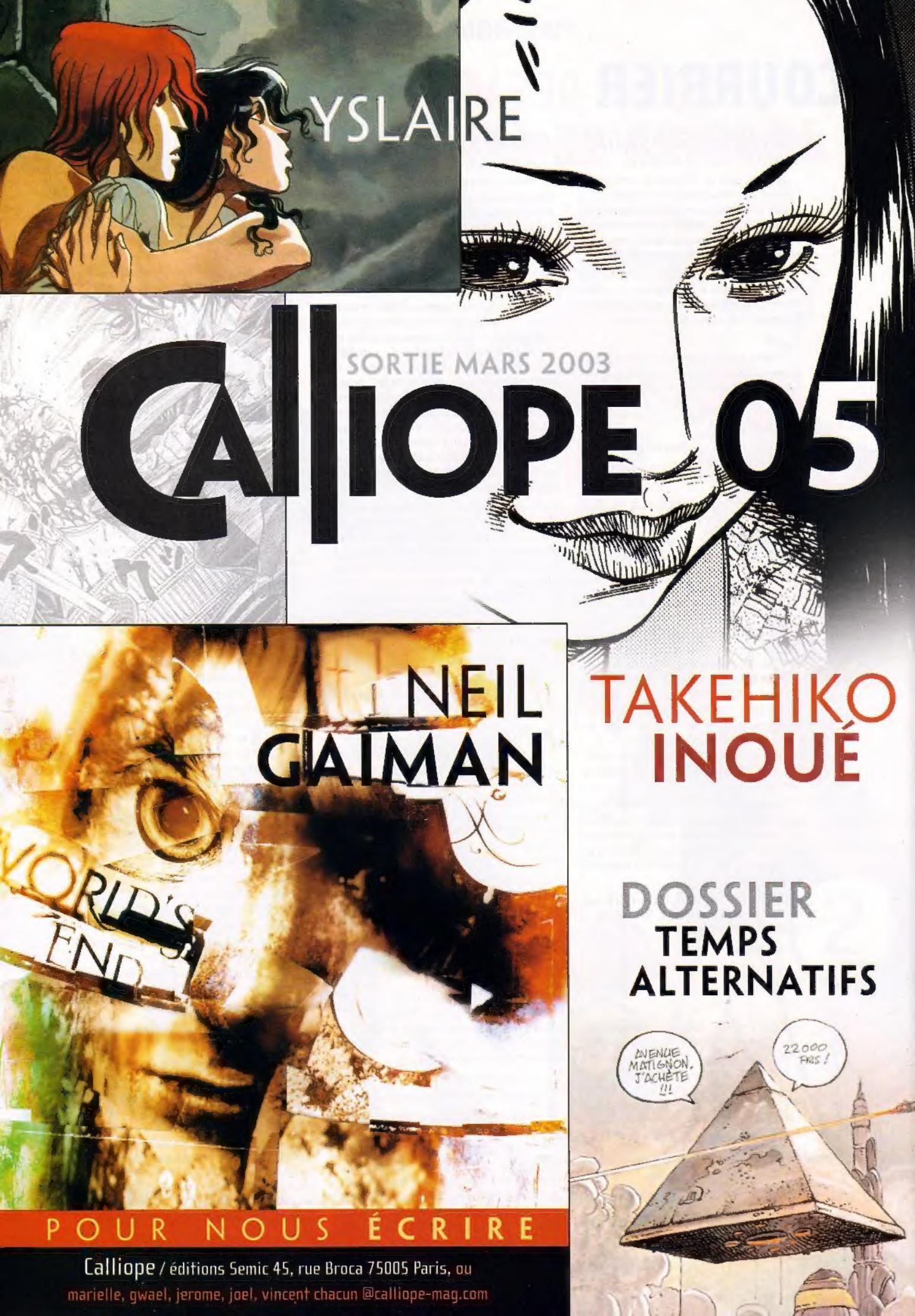
Ensuite, quelques questions : Quelles est la périodicité de votre magazine ? mensuel ? bimensuel ? ou pas encore au point ? La partie comics américain semble axée sur les super héros, des auteurs plus underground tel que Daniel Clowes ou Robert Crumb aurront-ils leur place dans cette partie ?

Ensuite, quelques critiques (en fait, une !) : les fautes d'orthographes restent nombreuses, ce qui est bien dommage et ne va pas contribuer à enlever l'image (qui malheureusement persiste auprès de certains) que la BD est de la sous-littérature.

Sur ce, bon vent,

Barnabé

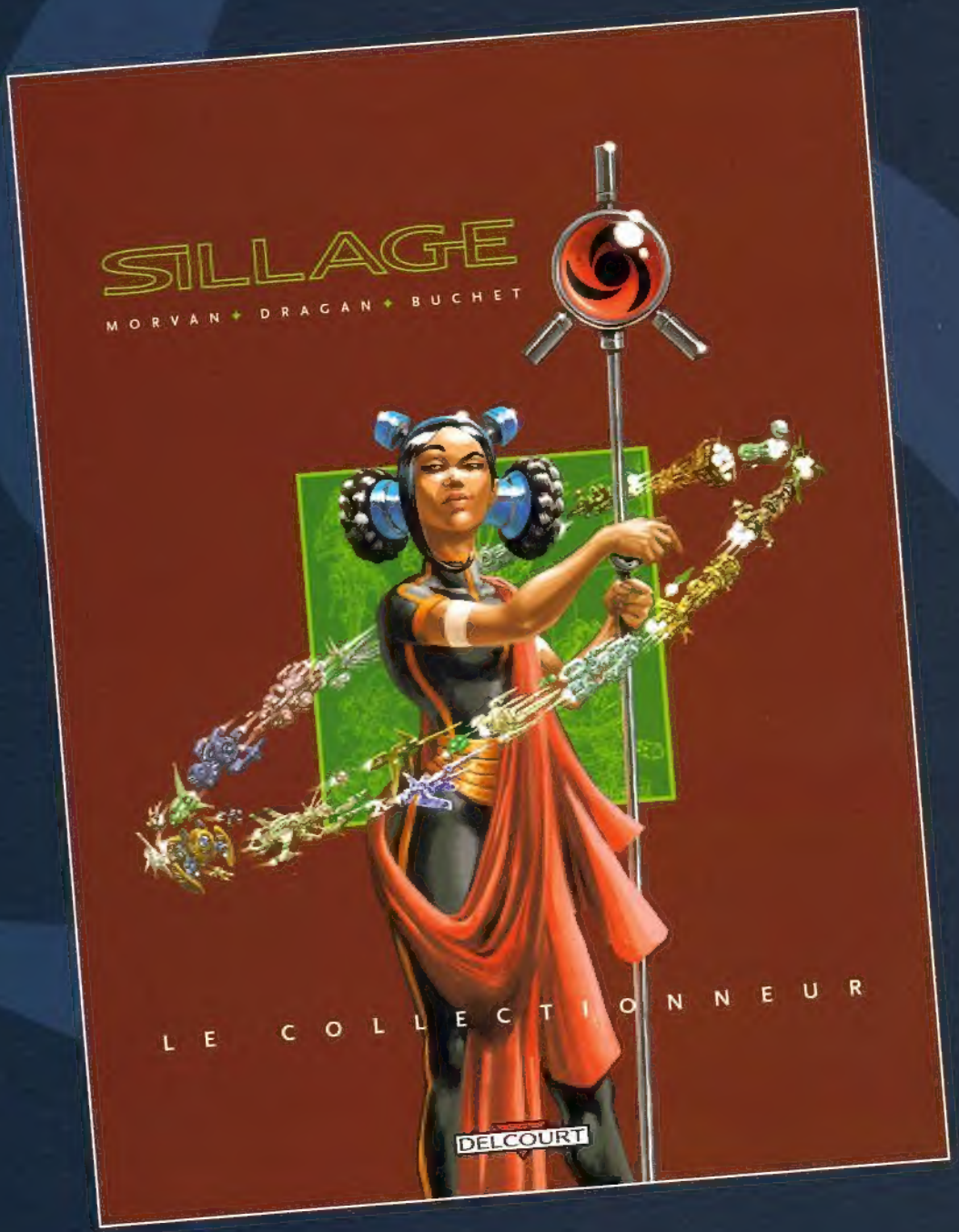
Merci pour vos encouragements. Pour la périodicité, nous sommes pour l'instant un « bimestriel pas encore au point ». Dans la forme actuelle du magazine, pour qu'un auteur ait sa place, il faut soit qu'il ait réalisé une œuvre à notre sens incontournable, soit qu'il ait une production que nous pouvons exposer dans un portrait. Oui, nos fautes d'orthographe restent nombreuses, cela n'est pas notre point fort. Il me semble que le nombre décroît, mais ces petites pestes échappent trop souvent à notre vigilance.


YSLAIRE
SORTIE MARS 2003
CALLIOPE 05
NEIL GAIMAN
TAKEHIKO INOUÉ
DOSSIER
TEMPS ALTERNATIFS
AVENUE MATIGNON, J'ACHÈTE !!!
22000 ANS !
POUR NOUS ÉCRIRE
Calliope / éditions Semic 45, rue Broca 75005 Paris, ou
marielle, gwael, jerome, joel, vincent chacun @calliope-mag.com

SILLAGE

HORS SÉRIE

LE COLLECTIONNEUR

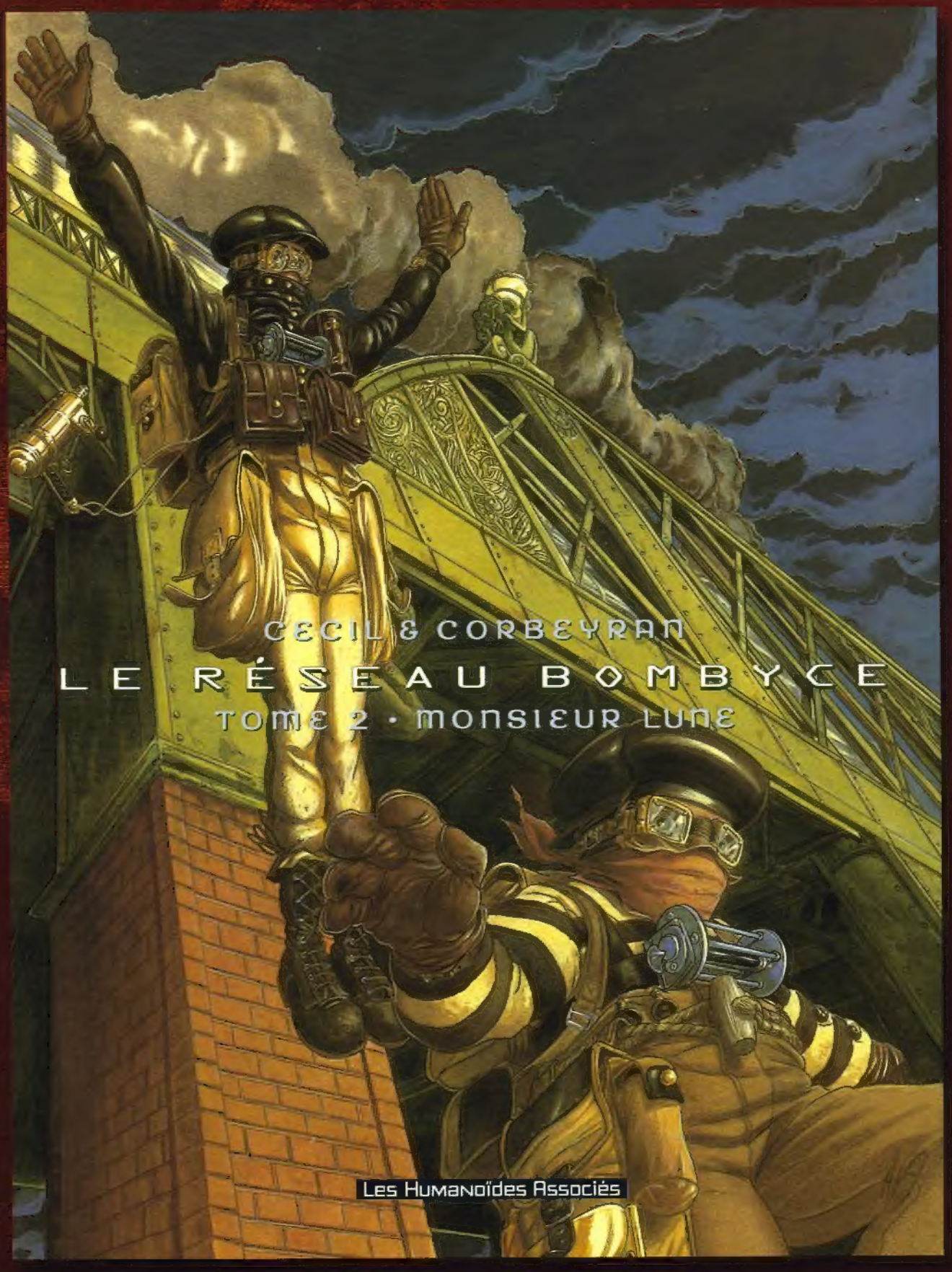


PAR MORVAN, DRAGAN ET BUCHET

**L'album 100 % collectionneur : 8 pages de BD inédites,
250 illustrations et des révélations inattendues sur NÄVIS la nouvelle BD star !**

EN LIBRAIRIE LE 6 DÉCEMBRE DELCOURT

Prêt pour le grand saut ?



www.humano.com

Décembre 2002